¡EXTRA! LOS MEJORES TRUCOS con el número 32 de

PlayStation Power

SERÁS EL NÚMERO UNO

LO MEJOR DE 1999

INCLUYE LOS TRUCOS DE: TEKKEN 3, GRAN TURISMO, CRASH BANDICOOT 3, FIFA '99 Y PEQUEÑOS TRUCOS DE DESTRUCTION DERBY 2, DIE HARD: LA TRILOGÍA, DOOM, EVERYBODY'S GOLF, FINAL FANTASY VII, F1 '97, GEX 3D, G-POLICE, GRAND THEFT AUTO, ISS PRO '98, MADDEN NFL '99, MICRO MACHINES V3, MORTAL KOMBAT 4, MOTORHEAD, NBA LIVE '99, NFL BLITZ, NHL 99, PARAPPA THE RAPPER, POCKET FIGHTER, PORSCHE CHALLENGE, RAGE RACER, RESIDENT EVIL 2, RIVAL SCHOOLS, ROLLCAGE, SOUL BLADE, SPYRO THE DRAGON, STREET FIGHTER ALPHA 3, TEKKEN, TEKKEN 2, TENCHU, TEST DRIVE 5, TIME CRISIS, TOCA, TOCA 2, TOMB RAIDER, TOMB RAIDER 2, TOMB RAIDER 3, V-RALLY, WIPEOUT y WIPEOUT 2097.

¡LA ÚNICA GUÍA OFICIAL DE FINAL FANTASY VIII YA A LA VENTA!

AUTHORISED COLLECTION





LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL

SQUARESOFT®

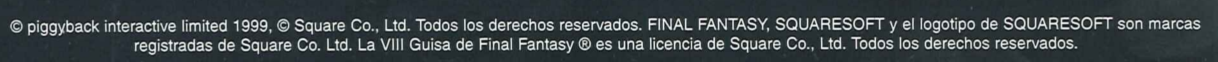


- 200 páginas a todo color
- Mapas detallados de todos los niveles
- Explicación del sistema de menús
- Las mejores estrategias para vencer a los jefes finales
- Consejos, secretos, trucos
- Los puzzles solucionados

¡TODO LO QUE QUIERES SABER LO ENCONTRARÁS AQUÍ! ¡NO PIERDAS MÁS TIEMPO BUSCANDO!

MC





Especial 1999

Los mejores trucos con el número 32 de PlayStation Power

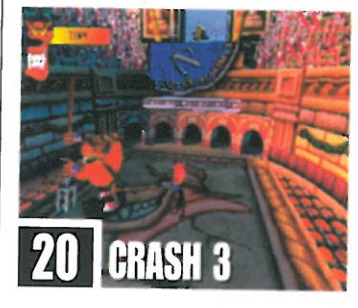
Los Número UNO...

Te revelamos los mejores trucos y secretos de los mejores juegos del mundo. ¿A qué esperas para seguir leyendo?



12 GRAN TURISMO


26 FIFA 99


20 CRASH 3



4 TEKKEN 3

¡Trucos!

... Y LOS PEQUEÑOS TRUCOS MÁS SOLICITADOS. ¡ADELANTE!

Destruction Derby 2, Die Hard: La Trilogía, Doom, Everybody's Golf, Final Fantasy VII, F1 '97, Gex 3D, G-Police, Grand Theft Auto, ISS Pro '98, Madden NFL '99, Micro Machines V3, Mortal Kombat 4, Motorhead, NBA Live '99, NFL Blitz, NHL 99, Parappa The Rapper, Pocket Fighter, Porsche Challenge, Rage Racer, Resident Evil 2, Rival Schools, Rollcage, Soul Blade, Spyro The Dragon, Street Fighter Alpha 3, Tekken, Tekken 2, Tenchu, Test Drive 5, Time Crisis, Toca, Toca 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Tomb Raider 3, V-Rally, Wipeout y Wipeout 2097.

● Analizado: PSP N. º 27 ● Puntuación: 98%

PLATINUM

Tekken 3

Este mes os ofrecemos algunos de los mejores movimientos que puedes ejecutar en Tekken 3 además de ciertos trucos que te ayudarán a convertirte en el luchador número 1

LEI WULONG

PROYECCIONES Y CONTRAS

● Patada Flying Sky
Adelante, Adelante, Cuadrado + X
● Neck Wringer
Adelante, Adelante, Triángulo + Cuadrado
● Tropezón
Adelante, Adelante, Cuadrado + Triángulo
● Tropezón y Codo
Arriba/Adelante + Cuadrado + Triángulo
● Crescent Punishment (paso lateral a la derecha)
Cuadrado + X
● Proyección Lateral (paso lateral a la izquierda)
Cuadrado + X
● Puñetazo Op Back (desde atrás)
Cuadrado + X
● Low Combo Break
Atrás/Abajo + Cuadrado + X

COMBOS

● Diez Golpes
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, X + Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Círculo
● Diez Golpes
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, X + Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo
● Nueve Golpes
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, X + Círculo, X + Círculo, X + Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo

ESPECIALES

● Drunken Stance
Adelante + X + Círculo
● Ponte en posición
Adelante + Triángulo + X
● Arrastra por el primer grupo de posiciones (comprobar)
● Arrastra por el segundo grupo de posiciones (comprobar)
● Headbutt
Atrás + Círculo + Triángulo
● Patada Hopping (Juggles)
Adelante/Arriba + Círculo

FOREST LAW

PROYECCIONES Y CONTRAS

● Puñetazo Rápido (antes de caer en) Dragon Toss
Cuadrado + X
● Leg Grab Takedown
Triángulo + Círculo
● Dragon Dive
Adelante + Triángulo + X
● Puñetazo Chastisement
Adelante/Abajo + Cuadrado + Triángulo
● Bulldog
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado + Triángulo
● Dragon Knee
Adelante, Adelante + X + Cuadrado
● Puñetazo Crotch (paso lateral a la derecha)
Cuadrado + X
● Headlock y Patada (paso lateral a la derecha)
Cuadrado + X
● Puñetazo a la garganta (desde atrás)
Cuadrado + X
● Punch Counter
Atrás + Cuadrado + Triángulo
● Dragon Fist Strike
Cuadrado
● Turning Backfist
Triángulo
● Combo Break Alto/Medio
Atrás + Cuadrado + X
● Combo Break Alto/Medio
Atrás + Triángulo + Círculocombos
● Diez Golpes
Adelante (Abajo + Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X, X, X, Círculo, X, Círculo
● Diez Golpes
Adelante/Abajo + Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X, X, X, X, Círculo, Círculo
● Diez Golpes
Adelante/Abajo + Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X, X, X, Círculo, Círculo, Círculo
● Diez Golpes
Adelante/Abajo + Cuadrado, X, Triángulo, Triángulo, X, Abajo + X, X, X, Círculo, Círculo
● Diez Golpes
Adelante/Abajo + Cuadrado, X, Triángulo, Triángulo, X, Abajo + X, X, Círculo, X, Círculo
● Diez Golpes
Adelante/Abajo + Cuadrado, X, Triángulo, Triángulo, X, Abajo + X, X, Círculo, Círculo, Círculo

ESPECIALES

● Puñetazo One Inch
Adelante (mantener) + Triángulo, Cuadrado
● Dos puñetazos
Cuadrado + Triángulo
● Dragon Elbow Stab
Atrás + Triángulo

LEI... VOY A DAR UNA PALIZA

● Gracias a sus diversas posturas y combos, Lei es un personaje muy efectivo —en las manos adecuadas— claro está. Su postura Drunken Master es súper efectiva, y sus movimientos se basan en el maestro de las artes marciales Jackie Chan. ¿Qué más puedes pedir?








¡TRUCO RÁPIDO!

● *Si esto te gusta...*

Si después de probar este juego te ha entrado el gusanillo por las artes marciales, y quieres gozar de acción de verdad, intenta alquilar algunas de las mejores películas de Kung Fu (y otros estilos)



que te recomendamos a continuación para mejorar tus habilidades.

Jackie Chan

Drunken master

La peli que lanzó a un jovencísimo Jackie Chan al estrellato y quizá el mejor film de Kung Fu de la historia. Fíjate lo mucho que se parece a Lei



LING XIAOYU

PROYECCIONES Y CONTRAS

● Slap, Forearm Chop
Cuadrado + X
● Salto de 360º
Triángulo + Círculo
● Proyección Sobre el Hombro
Abajo, Atrás/Abajo, Atrás + Triángulo
● Human Hurdle
Adelante + Triángulo y a continuación Cuadrado
● Takedown Punishment (paso lateral a la derecha)
Cuadrado + X
● Super Arm Takedown (desde atrás)
Cuadrado + X
● Contra Left Knifehand
Atrás + Cuadrado
● Contra Right Knifehand
Atrás + Triángulo
● Combo Break Alto/Medio
Cuadrado + Círculo
● Combo Break Bajo
Abajo + Cuadrado + Círculo

COMBOS

● Diez Golpes
Arriba + Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado + Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado
● Diez Golpes
Arriba + Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado + Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo

ESPECIALES

● Burla
Cuadrado + X + Círculo
● Burla
Triángulo + X + Círculo
● Patada a la cara
Abajo/Adelante + X
● Postura Phoenix
Abajo + Cuadrado + Triángulo
● Phoenix Uppercut (desde postura)
Cuadrado + Triángulo
● Four Hit Fury
Abajo + X, Triángulo, Cuadrado, Círculo
● Reverse High Overhead Flip
Abajo, Abajo + X + Círculo
● Combo Low Spin Punch
Abajo (mantener) Adelante/Abajo + Triángulo + Cuadrado
● Combo Rising Phoenix
Arriba + Cuadrado + Triángulo, Triángulo, Cuadrado

YOSHIMITSU

PROYECCIONES Y CONTRAS

● Flying 69 Slam
Adelante, Adelante, Cuadrado + X
● Tropezón
Adelante, Adelante, Triángulo + Círculo
● Skydiver
Abajo, Abajo/Atrás, Atrás + Cuadrado + Triángulo
● Clonimitsu (paso lateral a la derecha)
Triángulo + Círculo
● Bouncing Cartwheel Slam (paso lateral a la izquierda)
Cuadrado + X
● Spinning Rainbow Drop (desde atrás)
Cuadrado + Triángulo
● Sword Reversal
Atrás + Cuadrado + Círculo
● Suicide
Abajo + Cuadrado + Círculo
● Suicide Top
Atrás (mantener) + Cuadrado (x4)
● Dashing Suicide
Adelante, Adelante (mantener) + Cuadrado + Círculo

COMBOS

● Diez Golpes
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, C uadrado
● Diez Golpes
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado
● Diez Golpes
Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado
● Ocho Golpes
Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, X + Círculo
● Cinco Golpes
Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado

ESPECIALES

● Sword Slice
Abajo/Atrás + Cuadrado
● Sword Slice Power Up
(Suelta la última pulsación Atrás/Abajo para golpear)
Abajo/Atrás + Cuadrado, Abajo/Atrás (mantener), Abajo/Atrás (mantener), Abajo/Atrás (mantener)
● Sweeping Slice
Abajo (mantener), Abajo/Atrás + Cuadrado
● Sword Stab
Atrás, Atrás + Cuadrado
● Sword Spin
Atrás, Atrás + Cuadrado, Cuadrado
● Pogo Stick (deslizándose hacia adelante)
Arriba, Cuadrado, Triángulo, Adelante, Adelante
● Pogo Stick (Saltando)
Arriba + Cuadrado + Triángulo + Adelante, Adelante
● Pogo Stick (patada canguro)
Arriba + Cuadrado + Triángulo, Círculo (rápido), X
● Copter Blade
Arriba/Adelante + Cuadrado + Triángulo
● Extended Copter Blade
Arriba/Adelante + Cuadrado + Triángulo, Atrás

NINA WILLIAMS

PROYECCIONES Y CONTRAS

● Lifting Toss
Triángulo + Círculo
● Falling Elbow
Triángulo, Cuadrado, Cuadrado y a continuación Triángulo
● Arm Lock
Triángulo, Cuadrado, X
● Embracing Elbow Strike
Abajo/Adelante, Abajo/Adelante + Cuadrado
● Overhead Neck Throw
Adelante/Arriba + Cuadrado + Triángulo
● Chin Bash
Abajo, Abajo/Adelante, Adelante, Cuadrado + Triángulo
● Standing Reverse Arma Lock
Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado
● Rear Gatelach Falconwing Squeeze
X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo
● Octopus Special
Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado + Triángulo + X
● Crab Claw
Abajo, Abajo/Adelante, Adelante, X + Círculo



COMBOS

● Diez Golpes
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, X, X, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo
● Diez Golpes
Adelante/Abajo + Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, X, X, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo
● Diez Golpes
(Mientras te levantas tras agacharte) Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, X, X, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo
● Diez Golpes
Adelante/Abajo + Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, X, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X
● Diez Golpes (mientras te levantas tras agacharte)
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, X, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X

ESPECIALES

● Doble Slap
Atrás + Triángulo, Triángulo
● Throat Stabber
Adelante, Adelante + Triángulo
● Throat Cutter
Adelante, Adelante + Triángulo
● Bad Habit
Adelante, Adelante + X
● Panther Claw
Adelante, Adelante + Triángulo
● Silly
Abajo/Adelante + Triángulo, Triángulo, Arriba (mantener)
● Wipe the Floor
Abajo, Abajo/Adelante + Círculo
● Can Opener
Adelante/Arriba + Círculo, X, Círculo
● Venomous Breath
Abajo, Abajo/Adelante, Adelante, Atrás/Abajo + Triángulo + X



PEQUEÑOS TRUCOS

Aquí tienes los pequeños trucos, pistas y consejos que más nos han reclamado nuestros lectores en los últimos meses. Los hemos ordenado para que nadie se pierda. ¡Adelante!

Destruction Derby 2

Introduce tu nombre con los siguientes códigos para conseguir la recompensa:
Acceso a todos los circuitos - MACSrPOO
Ver al equipo de programadores - CREDTIZ!
Más créditos - ToNyPaRk

Die Hard: La Trilogía

Primera Parte - Die Hard
Cuando empieces un nivel extra, corre sobre la plataforma de despegue de helicópteros de modo que el helicóptero te golpee. Despegará y hará detonar la bomba, de manera que no deberás salvar a los rehenes.
Salto de nivel - Abajo, Círculo, Izquierda, Cuadrado, Arriba, Cuadrado, Izquierda. A continuación pulsa Start en el mando dos para conseguir lo que buscas.
Munición infinita - Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Cuadrado, Derecha. La primera vez que introduzcas el código conseguirás una escopeta. Si lo introduces otra vez accederás al arma siguiente.
Segunda parte - Die Harder
99 granadas y cohetes - Derecha, Cuadrado, Izquierda, Círculo, Triángulo, Abajo
Editor de Armas/Mapa - Derecha, Arriba, Abajo, Cuadrado y luego pulsa Triángulo para cambiar el arma. Si presionas Start accederás a la pantalla del mapa. Después pulsa select para mover el mapa, utiliza Arriba y Abajo para alejar o acercar el plano y L1-R2 para mirar hacia arriba y hacia abajo.

Doom

Todo el mapa - Activa la pausa y pulsa Triángulo, Triángulo, L2, R2, L2, R2, R1, Cuadrado para que se vean todos los muros y fronteras en el mapa de cada nivel.
Todos los ítems en el mapa - Activa la pausa y pulsa Triángulo, Triángulo, L2, R2, L2, R2, R1, Círculo para que aparezcan todos los ítems en el mapa.
Invencibilidad - Activa la pausa y pulsa Abajo, L2, Cuadrado, R1, Derecha, L1, Izquierda, Círculo
Armas, munición y llaves - Activa la pausa y pulsa X, Triángulo, L1, Arriba, Abajo, R2, Izquierda, Izquierda
Selección de nivel - Activa la pausa y pulsa Derecha, Izquierda, R2, R1, Triángulo, L1, Círculo, X. Aparecerá un código. A continuación pulsa Izquierda o Derecha para elegir un nivel y presiona X para confirmar la elección. Reinicia el juego para saltar al nivel elegido.

Claves de nivel - Doom
02 - CR!3WDD3DB - Planta
03 - 3JJCMK8W64 - Refinería de toxinas
04 - O3LTJOY!O2 - Control del mando
05 - H33!1HFTHK - Laboratorio fotográfico
06 - O4MSKZX9Z1 - Procesador central
07 - YTTLCXXLXV - Estación computerizada
08 - O9SMBYO4YW - Anomalía Phobos
09 - 7KKBLD7V53 - Anomalía Diemos
10 - FM4217GSGJ - Área de contención
11 - H!!3WDGLDB - Refinería

Especial 1999

¡Serás el número uno!









EDDY GORDO

PROYECCIONES Y CONTRAS

- Scoot Leg Toss
Cuadrado + X (ejecuta un giro de 180º)
- Handstand Leg Toss
Triángulo + Círculo
- Spiralling Hip Toss
Atrás, Atrás/Abajo, Abajo, Abajo/Adelante, Adelante + Cuadrado + Triángulo
- Spinning Neck Kick (paso lateral a la derecha)
Cuadrado + Círculo
- Side Pop Flip (paso lateral a la derecha)
Cuadrado + X
- Over-the-Top Leg Toss (desde atrás)
Cuadrado + X

COMBOS

- Diez Golpes
Círculo, y luego, X, Círculo, Triángulo, Círculo, X + Círculo (x6)
- Diez Golpes
Círculo y luego, X, Círculo, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Triángulo, X + Círculo, X + Círculo, X + Círculo
- Ocho Golpes
Círculo, y luego, X, Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo, X + Círculo, X + Círculo, X + Círculo
- Seis Golpes
Círculo, y luego, X, Círculo, Círculo, y luego, X, Triángulo, Círculo, X

ESPECIALES

- Handstand Position
Adelante, Adelante + X, y luego Atrás (una vez estés sobre una mano)
- Rollout Punch Combo
Cuadrado, y luego X, Abajo + Círculo, Cuadrado + Triángulo
- Rollout Punch Combo
Cuadrado, y luego X, Atrás + Círculo, Círculo, X + Cuadrado
- Rollout Punch Combo
Cuadrado, y luego X, Círculo, Círculo, Círculo
- Inferno Kick
Arriba + X + Círculo
- Skatediver
Abajo + X + Círculo
- Low Spilt Kick
X
- Vault Sweep
X y luego Círculo
- Grounded Position
Adelante, Adelante + X y luego Atrás (una vez en el suelo)
- High Sweep
Círculo
- Whirlijig Kick
X + Círculo
- Helicopter Sweep
X y luego Círculo
- Whirlwind Kick
Círculo y luego X

JIN KAZAMA

PROYECCIONES Y CONTRAS

- Cyclone Kicks
Cuadrado + X
- Hip Toss
Triángulo + Círculo
- Striking Fist
Abajo/Adelante + Triángulo + X
- Headbutt
Adelante, Adelante + Cuadrado + Triángulo
- Tower Breaker
Abajo, Abajo/Atrás, Atrás + Cuadrado + X
- Proyección Lateral (paso lateral a la derecha)
Círculo + X
- Contra (desde atrás)
Cuadrado + X

COMBOS

- Once Golpes
Atrás + Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado + Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo
- Once Golpes
Atrás + Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado + Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo
- Once Golpes
Atrás + Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado + Círculo, Triángulo, Cuadrado, X
- Diez Golpes
Adelante, Adelante, (neutral) Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado
- Diez Golpes
Adelante, Adelante, (neutral), Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado
- Diez Golpes
X, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado + Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Triángulo

ESPECIALES

- Tempest Lightening Screw Uppercut (no bloqueable)
Atrás (mantener) + Cuadrado + Círculo
- Lightening Screw Uppercut (no bloqueable)
Atrás + Cuadrado + Círculo
- Dos Puñetazos que acaban en Axe Kicks Combo
Cuadrado, Triángulo, X, Adelante + Círculo
- Dragon Punch
Adelante (neutral) Abajo, Abajo/Adelante, Cuadrado
- Shining Fists Combo
Cuadrado, Cuadrado, Triángulo
- Demom Godfist, seguido de Elbow seguido de Uppercut Combo
Atrás, Adelante (mantener) + Triángulo, Cuadrado, Adelante/Abajo + Triángulo
- Ultimate Tackle
Abajo + Cuadrado + Triángulo

PAUL PHOENIX

PROYECCIONES Y CONTRAS

- Arm Toss
Círculo + X
- Shoulder Popper
Triángulo + Círculo
- Striking Shibo Nage
Adelante/Abajo + Cuadrado + Triángulo
- Kick Toss
Atrás + Triángulo + X
- Shoulder Ram
Adelante, Adelante + Cuadrado + Triángulo
- Proyección (paso lateral a la derecha)
Cuadrado + X
- Hip Toss (desde atrás)
Cuadrado + X
- Contra
Atrás + Cuadrado + X
- Contra
Atrás + Triángulo + Círculo

COMBOS

- Diez Golpes
Cuadrado, Triángulo, X, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado
- Diez Golpes
Cuadrado, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado
- Cinco Golpes
Cuadrado, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo

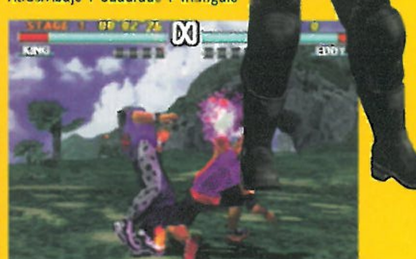
ESPECIALES

- Ultimate Phoenix Smasher (no bloqueable)
Atrás + Cuadrado + Triángulo
- Amateur Flipkick
Arriba + Triángulo + X + Círculo
- Mounted Punches
Cuadrado + Triángulo + Cuadrado + Triángulo + Cuadrado
- Ultimate Punishment
Abajo + Triángulo, Cuadrado, Cuadrado y luego Neutral y luego Círculo, Cuadrado, Cuadrado + X
- Tile Splitter seguido de Falling Leaf Combo
Abajo + Cuadrado, Círculo, Triángulo
- Uppercut Elbow seguido de Uprooter
Abajo (mantener) Adelante/Abajo + Triángulo, Triángulo
- Ultimate Tackle
Atrás/Abajo + Cuadrado + Triángulo









¡TRUCO RÁPIDO!

Wulong; la recreación de las posturas es perfecta. Si ya has visto esta peli, entonces decídete por su tercera historia de polis, *Supercop* (las dos primeras son difíciles de encontrar); disfrutarás de

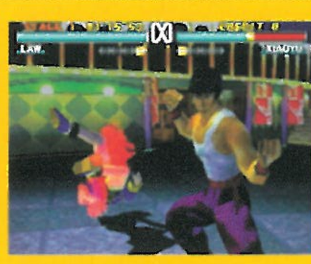


peleas a patadas y puñetazos de un estilo más moderno. Pero si quieres un poco más de acción, lo que te interesa es...

Bruce Lee
Enter The Dragon
Cuando veas esta película te darás cuenta de lo mucho que se perdió cuando el bueno de Bruce Lee dijo adiós a este



Tekken 3



HEIHACHI

PROYECCIONES Y CONTRAS

- Proyección 1
Cuadrado + X
- Proyección 2
Triángulo + Círculo
- Proyección (paso lateral a la izquierda)
Cuadrado + X
- Proyección (paso lateral a la derecha)
Cuadrado + X
- Proyección (desde atrás)
Cuadrado + X

COMBOS

- Diez Golpes
Adelante/Abajo + X, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado
- Diez Golpes
Adelante/Abajo + X, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo
- Diez Golpes
Adelante/Abajo + X, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado
- Diez Golpes
Adelante, Adelante (Neutral), Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado

ESPECIALES

- Chi Fists
Cuadrado + Triángulo
- Twin Pistons
Adelante/Abajo + Cuadrado + Triángulo
- Fake Out seguido de Slice Kick
Adelante (neutral) Abajo, Adelante/Abajo + X
- Death Fist
Abajo, Adelante/Abajo, Adelante + Triángulo
- Thor's Fury (no bloqueable)
Abajo + Cuadrado + Círculo
- Dragon Punch
Adelante (neutral), Abajo, Adelante/Abajo + Cuadrado
- Wind Godfist
Adelante (neutral), Abajo, Adelante/Abajo + Triángulo

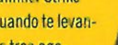
KUMA/PANDA

PROYECCIONES Y CONTRAS

- Rapid Bear
Cuadrado + X
- Bear Hug
Triángulo + Círculo
- Stone Head
Adelante, Adelante + Cuadrado + Círculo
- Circus Roll
Adelante, Adelante/Abajo, Abajo, Abajo/Atrás, Atrás, Adelante + Cuadrado + Triángulo
- Big Bear Drop (paso lateral a la derecha)
Cuadrado + X
- Pounding Rag Doll Toss (paso lateral a la izquierda)
Cuadrado + X
- Biting Rag Doll Toss (desde atrás)
Cuadrado + X

ESPECIALES

- Dancing Bear Taunt
Abajo + X + Círculo
- Treble Clef Cannon
Adelante (mantener) + Cuadrado (rápido), Cuadrado (rápido), Cuadrado
- Doble Hammer Strike
Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo
- Rolling Bear
Atrás (mantener) + Cuadrado + Triángulo, Adelante, Adelante/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo, Atrás, Atrás/Arriba, Arriba, Adelante/Arriba
- Bear Fart (no bloqueable)
Atrás, Atrás + Triángulo + X + Círculo
- Claw Slash (no bloqueable)
Atrás (mantener) + Cuadrado + Triángulo
- Salmon Hunter



Atrás, Adelante + Triángulo + X
- Lunging Side Attack
Adelante, Adelante, Adelante + X
- Reverse Doble Hammer Strike (cuando te levantes tras agacharte)
Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo



JULIA CHANG

PROYECCIONES Y CONTRAS

- Sideways Body Drop
Cuadrado + X
- Fisherman's Suplex
Triángulo + Círculo
- Full Nelson Suplex
Adelante/Abajo + Cuadrado + Triángulo
- Front Suplex
Abajo, Atrás/Abajo + Cuadrado + X
- Triple Strike Grapple
Abajo, Atrás/Abajo, Atrás, Adelante (mantener) + Triángulo
- Cyclone Suplex
Abajo, Atrás/Abajo, Abajo, Atrás/Abajo + Cuadrado + Triángulo
- Running DDT (paso lateral a la derecha)
Cuadrado + X
- Modified 69 Slam (paso lateral a la derecha)
Círculo + X
- Spinning Air Neckbreaker (desde atrás)
Cuadrado + X

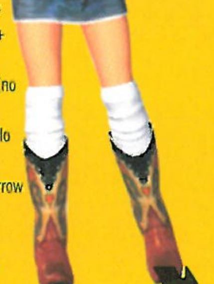
COMBOS

- Diez Golpes
Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, Círculo, Círculo, Cuadrado
- Diez Golpes
Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, Triángulo, X, Triángulo, Cuadrado
- Diez Golpes
Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X

ESPECIALES

- Buffalo Arrow Combo
Cuadrado + Círculo, X
- Anchors Away 1
Triángulo (rápido) X, Cuadrado
- Anchors Away 2
Abajo + Triángulo, X, Cuadrado
- Puñetazo seguido de Buffalo Arrow Combo
Cuadrado (rápido) Cuadrado, Círculo, X
- Earthquake Stomp
Arriba/Adelante + X + Círculo
- Heaven's Cannon (no bloqueable)
Adelante + X + Círculo
- Cannon Blast seguido de Buffalo Arrow Combo
X (rápido) Triángulo, Cuadrado, Círculo, X







12 - O7QPDW26WY - Laboratorio Deimos
13 - WTXQ9C3W12 - Centro de mando
14 - RBR4G!LDLN - Salones de los condenados
15 - WTXQ9C3W11 - Tanques ponedores
16 - 548C7DFWYX - Puerta del infierno
17 - JOC89DZPQS - Guardián del infierno
18 - JGB9CTONRT - Pandemonium
19 - 9QLTKRO!O2 - Casa del dolor
20 - 78M63QX921 - Catedral impura
21 - S!33QHFTT6WY - Monte Erebus
22 - 33QHFTT6WY - Limbo
23 - VBGQPJ!Y46 - Torre de Babel
24 - ZYKTLW7V53 - El infierno debajo
25 - ODJSM4HW64 - Odio perfecto
26 - LS5YPTCRKH - Corte a los malvados
27 - ZDJSMVRW64 - Demonio indisciplinado
28 - 1YKTX4QV53 - Sobre el cruel
29 - XKF6R8LZ97 - Descenso del crepúsculo
30 - DJXO7Q4HTR - Umbral del dolor

Claves de nivel - Doom II
31 - COW1!QNJQS - Entrada
32 - VM!3V1D3DB - Salones subterráneos
33 - W394W2DMFC - El guante
34 - ZQ58ZKJRKHY - El foco
35 - Z758ZKJ8KH - Los túneles de desperdicios
36 - 5C2V3DQBNL - El machacador
37 - NCKBLX7V53 - Muerte simple
38 - 1Q58OFCRKH - Trucos y trampas
39 - HTMSKZZ9Z1 - El foso
40 - WS58ZKCRKH - Base para repostar
41 - CSNRG2W82O - O de destrucción
42 - WT67OJBQJG - La fábrica
43 - DQLTJ1Y!O2 - Las guaridas internas
44 - 2N94VFFMFC - Las afueras
45 - CQLTJOY!O2 - Vecindario
46 - WR492GDSGJ - El patio
47 - PFFGXH3777 - La Ciudadela
48 - JWCJV2X479 - Nirvana
49 - CJJTM35964 - Las Catacumbas
50 - M!T174XZXV - Barriles de diversión
51 - 577OMX2CDF - Cataratas de sangre
52 - YJLW3PPCPM - Las minas abandonadas
53 - DKKBLM58J3 - Monstruo Condo
54 - 7L3!266DJK - Redención denegada

Niveles extra
55 - BBBBBBB666 - Fortaleza del Misterio
56 - 3P67ZNBQJG - La base militar
57 - JCGDNFL555 - Los pantanos
58 - BXXBXXB778 - La mansión
59 - JCGDNFL556 - Club Doom

Everybody's Golf

Todos los golfistas y circuitos - Primero retira todas las tarjetas de memoria de tu PlayStation. Ahora mantén pulsados los cuatro botones laterales en el segundo mando cuando la pantalla parpadee justo antes de que aparezca el logo en la secuencia de introducción. Mantén pulsados estos botones y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda en el mismo mando mientras el logo se mueve. El sonido de un drive de madera confirmará que la entrada es correcta.

Golfista zurdo o diestro - Destaca un golfista en la pantalla de selección de personaje y mantén pulsado L1 y presiona X.

Circuitos al revés - Destaca un circuito en la pantalla de selección de circuito, mantén pulsado L1 + L2 y presiona X.

Distrae al rival - Cuando veas a tu rival humano jugando, pulsa los cuatro botones y emitirá un sonido que distraerá al rival. Después, no te olvides de aplaudir.

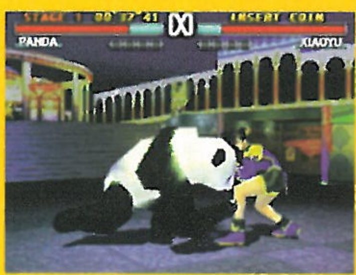
Especial 1999

¡Serás el número uno!





Tekken 3







HWOARANG

PROYECCIONES Y CONTRAS

● Windmill Neck Kick
Cuadrado + X
● Reverse Neck Kick
Triángulo + Círculo
● Run Up Back
Adelante + Cuadrado + X
● Jawbreaker
Adelante, Adelante (mantener) + Triángulo
● Boot to the Head
Abajo, Abajo/Atrás, Atrás + X
● Trip Takedown
Abajo, Abajo/Atrás (mantener) + Cuadrado + X
● Five Strike Combo
(paso lateral a la derecha) + Cuadrado + X
● Foot in Face
(paso lateral a la derecha) + Cuadrado + X

COMBOS

● Diez Golpes (Postura Left Flamingo)
Triángulo, Triángulo, X, Círculo, X, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, X
● Diez Golpes (Postura Right Flamingo)
Cuadrado, Triángulo, X, Círculo, X, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, X

ESPECIALES

● Hunting Hawk
Arriba/Adelante + X, Círculo, X
● Lifting Uppercut
Adelante (neutral), Abajo, Abajo/Adelante, Triángulo
● Stabbing Sidekick
Adelante (neutral), Abajo, Abajo/Adelante, X (rápido) X
● Sky Blast Kick
Adelante (neutral), Abajo, Abajo/Adelante, Círculo
● Switch to left or right foot forward
X + Círculo
● Body Blow
Abajo/Adelante + Cuadrado + Triángulo

GUN-JACK

PROYECCIONES Y CONTRAS

● Proyección
Cuadrado + X
● Lift and Toss
Triángulo + Círculo
● Megaton Punch
Atrás, Atrás/Abajo, Abajo, Adelante/Abajo + Triángulo
● Face in the Dirt
Atrás/Abajo + Triángulo + X
● Stone Knee
Abajo, Abajo/Atrás, Atrás + Triángulo
● Pyramid Driver
Abajo, Abajo/Adelante, Adelante + Cuadrado
● Flipping Choke Slam (paso lateral izquierdo)
Cuadrado + X
● Death Shot (desde atrás)
Cuadrado + X

COMBOS

● Diez Golpes
Abajo + Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo
● Diez Golpes
Abajo + Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Abajo + Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo
● Diez Golpes
Adelante/Arriba + Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo
● Diez Golpes
Adelante/Arriba + Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Abajo + Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo

ESPECIALES

● Megaton Sweep
Atrás, Atrás/Abajo, Abajo, Adelante/Abajo + Triángulo
● Reverse Doble Hammer Strike (cuando te levantes tras agacharte)
Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo
● Cross Cut Saw
Adelante, Adelante + Cuadrado + Triángulo
● Doble Hammer Strike
Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo
● Cossack Kicks
Atrás/Abajo + X, Círculo, X, Círculo, X, Círculo
● Pancake Press
Arriba/Adelante + X + Círculo
● Dark Greeting (no bloqueable)
Adelante + Círculo (rápido) Círculo
● Windmill Punches seguidos de Left Power Swipe
Abajo (mantener), Abajo/Adelante + Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado

BRYAN FURY

PROYECCIONES Y CONTRAS

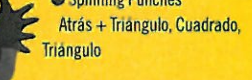
● DDT
Cuadrado + X
● Leverage Thrust
Triángulo + Círculo
● Messenger of Death
Abajo, Adelante/Abajo, Adelante/Abajo + Cuadrado + Triángulo
● Grabbing Swing Toss (paso lateral a la izquierda)
Cuadrado + X
● Supplex (paso lateral a la derecha)
Cuadrado + X
● Proyección (desde atrás)
Cuadrado + X
● Low Combo Break
Abajo + Cuadrado + X
● Low Combo Break
Abajo + Triángulo + Círculo

COMBOS

● Diez Golpes
Atrás + X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo
● Ocho Golpes
Atrás + X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, X

ESPECIALES

● Burla
Cuadrado + X + Círculo
● Fury Rush
Adelante/Abajo + Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo
● Dodge seguido de Thrusting Palm
Abajo, Atrás/Abajo, Atrás (neutral) Triángulo
● Lunging Spinkick
Adelante, Adelante (mantener) + X
● Gutpunch
Abajo, Adelante/Abajo, Adelante + Triángulo
● Gatling Attack Combo
X, Triángulo, Cuadrado, Círculo
● Pentagon Attack 1
Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo
● Pentagon Attack 2
Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo
● Spinning Punches
Atrás + Triángulo, Cuadrado, Triángulo





¡TRUCO RÁPIDO!

mundo. Se trata de un excelente film de peleas con acción trepidante, un montón de escenas que querrás ver una y otra vez y un jovencísimo Jackie Chan de 17 años destrozado a manos del gran Bruce. Intenta conseguir una versión íntegra...

Jet Lee

Érase una vez en China

Puede que nunca hayas oído hablar de este tipo, pero pronto sabrás de él. Es el malo de *Arma Letal 4*, y se trata de un luchador espectacular que combina el Kung Fu con unas acrobacias impresionantes. Si te gusta *Érase una vez en China* no te pierdas tampoco los veinte minutos finales de *The Master*, una escena con más de 100 luchadores excepcional.

OGRE/TRUE OGRE

PROYECCIONES Y CONTRAS

- Proyección 1
Cuadrado + X
- Proyección 2
Triángulo + Círculo
- Proyección (paso lateral a la izquierda)
Cuadrado + X
- Proyección (paso lateral a la derecha)
Cuadrado + X
- Proyección (desde atrás)
Cuadrado + X

ESPECIALES

- Sidewinder (no bloqueable)
Atrás (mantener) + Triángulo + X
- Kunai Blow (no bloqueable)
Atrás (mantener) + Triángulo
- Black Shoulder
Adelante + Cuadrado + Círculo
- Infinity Kicks (al levantarse)
X, X, Abajo + X, X, X, X
- Hunting Hawk
Adelante/Arriba + X, Círculo, X
- Bazooka Leg
Adelante, Adelante (neutral) Círculo

ANNA WILLIAMS

PROYECCIONES Y CONTRAS

- Proyección 1
Triángulo + Cuadrado
- Link Throw
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado o Triángulo, Cuadrado, X
- Contras
Atrás, X + Cuadrado o Abajo, X + Cuadrado
- Elbow Smash
(chain throw-corre y pulsa Cuadrado + X) Abajo, Adelante/Abajo, Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Arm Snap (chain throw)
X, Círculo, Triángulo, Cuadrado
- Doble Snap (chain throw)
Triángulo, X, Círculo, Triángulo, Triángulo
- Arm Break (chain throw)
Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado

COMBOS

- Cinco Golpes
Adelante/Abajo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Círculo
- Seis Golpes
Atrás/Abajo, Cuadrado + Triángulo, Abajo, Círculo, Cuadrado, Atrás/Abajo, Cuadrado + Triángulo, Abajo + Círculo, Cuadrado, Adelante, Adelante, X

ESPECIALES

- No bloqueable 1
Atrás/Abajo, Cuadrado + Triángulo
- No Bloqueable 2
Abajo, Cuadrado + Triángulo
- Mini Slaps
Adelante/Abajo, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo
- Blonde Bomb
Adelante, Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Overhead Strike
Adelante/Arriba (mantener) Cuadrado + Triángulo
- Dragon Tail
Cola (mantener) Círculo

KING

PROYECCIONES Y CONTRAS

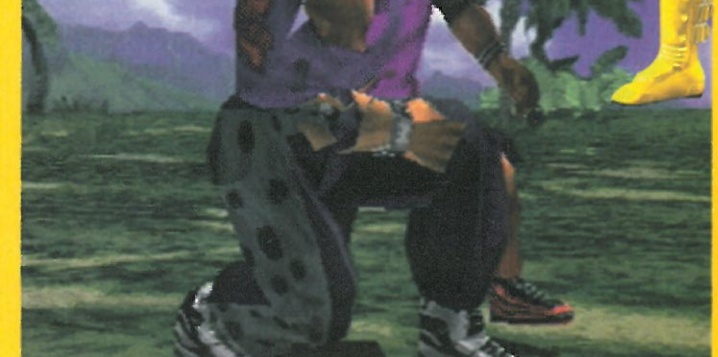
- Swinging DDT
Cuadrado + X
- DDT
Atrás/Abajo, Atrás/Abajo + Cuadrado + Triángulo
- Tombstone Piledriver
Atrás/Abajo, Adelante + Cuadrado + Triángulo
- Coconut Crush
Adelante/Abajo + Triángulo + X
- Giant Swing
Adelante, Atrás, Abajo/Atrás, Abajo, Adelante/Abajo
- Reverse Full Nelson (cuando el rival se agacha)
Adelante/Abajo, Adelante/Abajo + Triángulo + Círculo
- Cobra Twist (desde atrás)
Triángulo + Círculo
- Half Boston Crab (desde atrás)
Cuadrado + Círculo

COMBOS

- Diez Golpes
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, X
- Diez Golpes
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado
- Diez Golpes
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, X, X, Círculo, Círculo, Cuadrado. Cuadrado
- Diez Golpes
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, X, X, Círculo, Círculo, Cuadrado, X
- Diez Golpes
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, X, X, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado + Triángulo

ESPECIALES

- Moonsault Press (no bloqueable)
Cuadrado + Círculo
- Clothesline (no bloqueable)
Cuadrado + Triángulo
- Elbow Drop
Abajo + Cuadrado + Triángulo
- Bouncing Knuckebomb
Adelante (neutral) Abajo, Abajo/Adelante + Cuadrado + Triángulo
- Jaguar Lariat (no bloqueable)
Adelante + Cuadrado + Triángulo
- Ultimate Tackle
Abajo (mantener) + Cuadrado + Triángulo
- Ultimate Bonesplitter
X + Círculo, Abajo, (neutral), Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo
- Rolling Death Cradle
Cuadrado + X, X + Círculo, Triángulo + Círculo, Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo + X
- Split Powerbomb
X, Cuadrado, Triángulo, X + Círculo, Cuadrado + Triángulo + X + Círculo
- Dragon Sleeper
Triángulo, Cuadrado, X, Cuadrado + Triángulo + Círculo, Cuadrado + Triángulo + Círculo





Final Fantasy VII

Como ya debes saber, se han publicado diversos volúmenes con los trucos de Final Fantasy. Aquí tan sólo te ofrecemos un pequeño truquillo para que vayas tirando.
Recursos ilimitados - Para conseguir recursos ilimitados (de suerte, de magia, etc.), métete en el submarino y ve al avión abatido. Camina por ahí hasta entrar en batalla y utiliza el mando para metamorfosearse contra los enemigos. La mejor forma de hacerlo consiste en atacar a los enemigos hasta que están casi muertos y entonces utilizar la metamorfosis. En esta zona hay seis enemigos diferentes, y cada uno se transforma en uno de los seis recursos.

F1 '97

Para introducir este combo de trucos, ve a la pantalla de clasificación para la carrera, esa en la que debes elegir entre Carrera, Calificación y Práctica. Mantén pulsado Select mientras introduces los códigos.
Modo Buggy - Pulsa Derecha, Arriba, Cuadrado, Triángulo
Modo Motos - Abajo, Arriba, Círculo, Triángulo, Derecha, Arriba, Cuadrado, Triángulo
Modo Lava - Cuadrado, Círculo, Arriba, Derecha, Derecha, Círculo, X
Modo Galimatías - Izquierda, Triángulo, Círculo, Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, X, Cuadrado, Cuadrado
Carrera extra - Izquierda, X, X, Triángulo, Triángulo, Círculo, Arriba, Derecha

Gex 3D

Para introducir estos códigos, pulsa Start para activar la pausa, destaca la opción Exit y después mantén pulsado L2 mientras introduces el código.
Vidas ilimitadas - Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo
Invencibilidad - Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha, Izquierda
Selección de nivel - Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha. Reinicia el juego y pulsa Select para elegir un nuevo nivel (los niveles tienen nombres diferentes a los del juego, de modo que deberás probar unas cuantas veces)
Salidas de Gex - Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo. Reinicia el juego y pulsa Select para que Gex haga un comentario
Tiempos de los niveles - Derecha, Triángulo, Derecha, Izquierda, Triángulo, X Reanuda el juego y vuelve a la pantalla principal. Pulsa Select para ver las estadísticas del nivel o Cuadrado para ver los tiempos más rápidos
Final mejor - Introduce la secuencia siguiente para empezar con todos los mandos e ítems: R1, R2, X, L2, Cuadrado, X, Cuadrado, R2, R2, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, Cuadrado, L2, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, Cuadrado, L2, R2, X, Cuadrado

G-Police

Invencibilidad - Mantén pulsado L1, L2, R1, R2, Círculo, Triángulo, Cuadrado y presiona Izquierda en el Pad. Oirás un ruido sordo si ha funcionado. Pero ten cuidado, porque al juego no le gustan los trucos y no te dejará avanzar por el nivel en que te encuentres.
Activa las sirenas - Introduce WOOWOO como tu contraseña.
Cámara de choque - Introduce SUPACAM como tu contraseña
Coches más veloces - Introduce BENHILL como tu contraseña

Especial 1999

¡Serás el número uno!

CINCO LUCHADORES FANTÁSTICOS

Elige a cualquiera de estos luchadores y la victoria está asegurada

1. FOREST LAW

Para los no iniciados, Law es el mejor luchador que puedes elegir, ya que ofrece una gran gama de puñetazos y una variedad inmensa de patadas que te ayudan a salir de los momentos apurados. Para sacarle el máximo rendimiento, utiliza sus patadas para suavizar al rival y luego ataca con unos cuantos puñetazos desde cerca para acabar con él. Si te apetece aprovechar su considerable peso, prueba con algunas de sus espectaculares proyecciones.

2. EDDY GORDO

La opción de los impacientes. Y cuando decimos impacientes, nos referimos a uno de esos luchadores que puede acabar con otro tan sólo con pulsar unos cuantos botones. Con Eddy todo lo que tienes que hacer es martillear los botones de patadas por pares para que ejecute los movimientos más espectaculares que puedas imaginar. Si tienes paciencia y tiempo, Eddy puede ser un luchador mejor de lo que uno espera tras ver sus movimientos más simples. Si dominas los más desconocidos, alucinarás.

3. LEI WULONG

Siempre se ha dicho que Lei es la versión digital de Jackie Chan, pues nunca antes había sido tan cierto como ahora. Tanto la gran variedad de sus posturas como la pistola que lleva en la cadera, recuerdan al maestro de las artes marciales. Gracias a su gran variedad de movimientos, Lei es un luchador que siempre va bien, y es más que capaz de enfrentarse a los luchadores más pesados del juego. Y además cuenta con la estupenda técnica Play Dead.

4. NINA

Los fans de los dos primeros juegos, pensarán que Nina está un poco lenta y torpe en esta entrega (ya que han ralentizado sus movimientos en esta tercera parte), pero para todos los que no hayan jugado nunca con ella en aventuras anteriores, Nina es una opción estupenda. Su mejor método de ataque consiste en empezar la lucha con un golpetazo enorme en las costillas seguido de unas cuantas patadas.

5. LING XIAOYU

Sin duda, es la mejor de entre todos los nuevos. Esta estudiante de 16 años cuenta con una gama de ataques devastadores, empezando por su puñetazo de cinco golpes y acabando con su carga de cabeza en salto. Si a eso le añadimos una buena gama de las más variadas posturas (se dobla y te da la espalda), queda claro que merece un puesto entre los grandes. Ten cuidado al utilizar los ataques de tierra, ya que muchos jugadores pensarán que estas patadas son muy sencillas y van en contra del espíritu del juego. Al garete. Lo importante es ganar.









CONVÉNCELES DE QUE ERES EL MEJOR

1. APRENDE UN MOVIMIENTO ESPECIAL

Cuando juegas a Tekken siempre puedes distinguir a la persona que sabe lo que hace: será por la forma en que se mueve, defiende o por lo que tú quieras, pero la mejor forma de saberlo consiste en lanzarle un par de movimientos **especiales**. Por ejemplo, si juegas con Law empieza con un par de puñetazos (Adelante + Cuadrado + Triángulo). En caso de decidirte por Xiaoyu, lo mejor es uno de sus sencillos pero efectivos **combos** (Arriba + Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo). Cuando un luchador ve que lanzas estos ataques, seguro que empezará a tomarte más en serio.

2. UTILIZA EL PASO LATERAL... SIEMPRE QUE PUEDAS

Uno de los cambios principales de la tercera entrega es la introducción del paso lateral. Al principio no parece más que un cambio estético, que no sirve para nada, pero gracias a este movimiento puedes esquivar un montón de ataques pesados mientras te colocas en una posición envidiable para contraatacar. Si lo utilizas bien y a menudo seguro que te convertirás en un experto de Tekken.

3. PROYECCIONES ABUNDANTES

No te cuesta nada, y es muy efectivo, utilizar las proyecciones más sencillas. Pero si quieres persuadir a alguno de que sabes lo que te traes entre manos, olvídate del asalto de frente y ve a por él desde las bandas. Cuando te ataquen, da un paso lateral y a continuación empieza una proyección de esas que se utilizan tan poco pero que son tan efectivas.

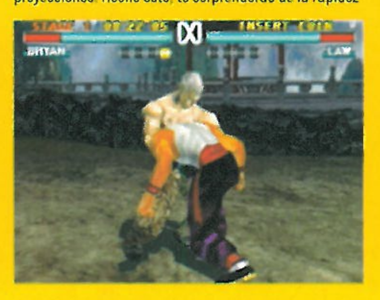
4. PERSONALIZACIÓN PERFECTA

Antes de aventurarte en el mundo de la lucha digital, debes asegurarte que la configuración del mando es la correcta. Para conseguirlo, ve a la pantalla de opciones y personalízala de modo que los dos botones laterales superiores sirvan para los pasos laterales a izquierda y derecha y los dos inferiores, para el movimiento de las proyecciones. Hecho esto, te sorprenderás de la rapidez con que ejecutarás los movimientos **especiales**. También puedes sacar mayor provecho de algunos luchadores si realizas esta personalización de forma individual. Hazlo de manera que con un sólo botón Lei se coloque en posición. Es muy útil. Y no creas que así estás haciendo trampa. Piensa que en realidad, es como si tomaras un atajo en una carrera de cross de aquéllas que hacías en la escuela. Todo el mundo acortaba ¿o no?

5. MOFAS

Nunca dejará de sorprendernos lo fácil que resultar poner de los nervios a alguien con unas cuantas palabras bien escogidas. Prueba con algo como «Así que necesitas una espada para ganarme» (Yoshimitsu), «Quieres un poco de vino con el queso» (Eddy) y «Veo que te gusta pegar a las chicas» (cualquier personaje femenino).







¡TRUCO RÁPIDO!

Pasos laterales

Utilízalos siempre que puedas, ya que ofrecen nuevas opciones defensivas y ofensivas. Las proyecciones laterales son muy útiles, porque suelen ser más efectivas que las frontales.

Contraataques

Puedes comprobar si tu luchador cuenta con un movimiento de contra si sus manos se mueven cuando intentas empujar hacia atrás o quieres ejecutar los movimientos de proyección estándar. Cada extremidad cuenta con un movimiento de contra diferente. Si quieres ver las mejores contras, no te olvides de probar a Jin.

Tekken 3









CINCO BURLAS QUE SEGURO QUE MOLESTAN

1. XIAOYU

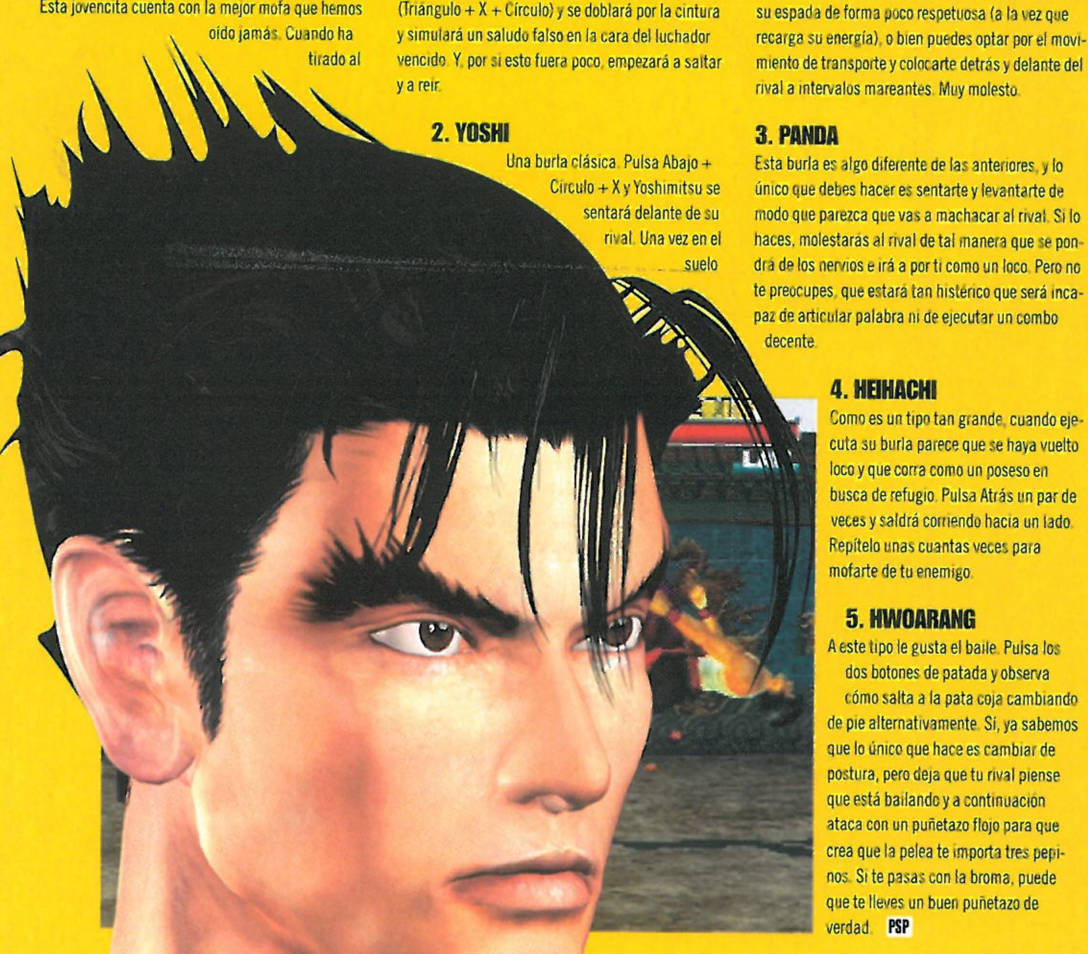
Esta jovencita cuenta con la mejor mofa que hemos oído jamás. Cuando ha tirado al otro luchador al suelo, pulsa el combo de burla (Triángulo + X + Círculo) y se doblará por la cintura y simulará un saludo falso en la cara del luchador vencido. Y, por si esto fuera poco, empezará a saltar y a reír.

2. YOSHI

Una burla clásica. Pulsa Abajo + Círculo + X y Yoshimitsu se sentará delante de su rival. Una vez en el suelo tienes dos opciones: puedes dejar que juguetee con su espada de forma poco respetuosa (a la vez que recarga su energía), o bien puedes optar por el movimiento de transporte y colocarte detrás y delante del rival a intervalos mareantes. Muy molesto.

3. PANDA

Esta burla es algo diferente de las anteriores, y lo único que debes hacer es sentarte y levantarte de modo que parezca que vas a machacar al rival. Si lo haces, molestarás al rival de tal manera que se pondrá de los nervios e irá a por ti como un loco. Pero no te preocupes, que estará tan histérico que será incapaz de articular palabra ni de ejecutar un combo decente.



4. HEIHACHI

Como es un tipo tan grande, cuando ejecuta su burla parece que se haya vuelto loco y que corra como un poseso en busca de refugio. Pulsa Atrás un par de veces y saldrá corriendo hacia un lado. Repítelo unas cuantas veces para mofarte de tu enemigo.

5. HWOARANG

A este tipo le gusta el baile. Pulsa los dos botones de patada y observa cómo salta a la pata coja cambiando de pie alternativamente. Sí, ya sabemos que lo único que hace es cambiar de postura, pero deja que tu rival piense que está bailando y a continuación ataca con un puñetazo flojo para que crea que la pelea te importa tres pepinos. Si te pasas con la broma, puede que te lleves un buen puñetazo de verdad. PSP

Grand Theft Auto

¡Todo y para siempre! - BSTARD
Sin polis - CHUFF
Todas las armas - GROOVY
Todas las ciudades - TURF o INGLORIOUS
Todas las ciudades y armas - MADEMAN
Co-ordiantes - BLOWME
Multiplicador x5 - EXCREMENT
Blindaje, todas las armas, tarjeta para salir de la cárcel - PECKINPAH
Máximo nivel de Se Busca - EATTHIS
Primeras dos ciudades - CAPRICE
9.999.990 puntos - WEYHEY
99 vidas - SATANLIVES
Ciudad Liberty - FECK
San Andreas - TVTAN

ISS Pro '98

Equipo World All Stars - En la pantalla de inicio destaca el modo Exhibición y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, X. Si lo haces bien oirás un aplauso. Después de elegir un modo de juego, en la pantalla de selección de equipo escoge Alemania y pulsa L1 + R1 y luego X para conseguir el equipo World All Stars.

Madden NFL '99

Estadios extra - Introduce uno de los siguientes nombres en la pantalla de código de acceso.
EA Sports - EASTADIUM
Tiburon - OURHOUSE
Cleveland - DOGPOUND99
RFK - THEHOGS
Original Miami - NOTAFISH
Original Oakland - STICKEM
Original Tampa - SOMBRERO
Astrodome - FOR_RENT
Equipos Extra - Introduce uno de los códigos siguientes en la pantalla de entrada de código
NFC Pro Bowl - BESTNFC
AFC Pro Bowl - AFCBEST
All-Madden - BOOM
All-Time Stat Leaders - IMTHEMAN
60s greats - PEACELOVE
70s greats - BELLBOTTOMS
80s greats - SPRBWLSHUFL
90s greats - HEREANDNOW
All-time greats - TURKEYLEG
75th anniversary team - THROWBACK
NFL equipment team - GEARGUYS
1999 cleveland browns - WELCOMEBACK
EA Sports - INTHEGAME
Tiburon - HAMMERHEAD

Micro Machines V3

Gran bote - Durante la carrera pulsa Cuadrado, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Abajo
Doble velocidad - Durante la carrera pulsa Cuadrado, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X
Cambia de coche - Activa la pausa y pulsa Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda. Introduce el código otra vez para volver a cambiar el coche y así cada vez
Frenar coches del ordenador - Activa la pausa y pulsa Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X
Nueve vidas - Introduce CATLIVES como un nombre
Todos los circuitos en multijugador - Escribe GIMMEALL como tu nombre
Enfoque persecución - Activa la pausa y pulsa Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo
Objetos flotantes - Activa la pausa y pulsa Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X

Especial 1999

¡Serás el número uno!

● Analizado: PSP N.º 27 ● Puntuación: 98%

PLATINUM

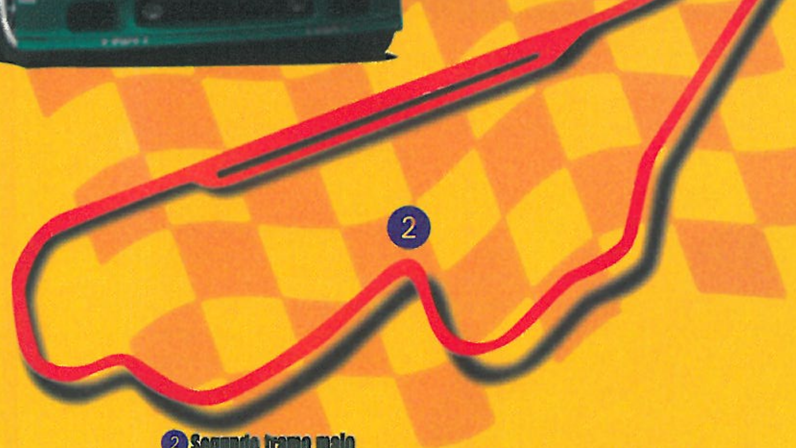
Gran Turismo

Primero os ofrecemos un extenso repaso a los diez circuitos del juego con unas cuantas pistas para conseguir los tiempos más rápidos. Después tienes la guía rápida para ganar más dinero en menos tiempo. Y por último, repasamos todas las marcas y te sugerimos tres coches de los que te enamorarás

CIRCUITO 1 GRAND VALLEY (EAST)

Es perfecto para todos los estilos. Al principio es bastante complicado, y más o menos hacia la mitad es de una dificultad endiablada. Va de perlas para practicar, y es uno de los mejores circuitos para probar tus coches nuevos, ya que ofrece todo lo que uno puede desear, desde curvas súper cerradas hasta rectas que quitan el hipo.



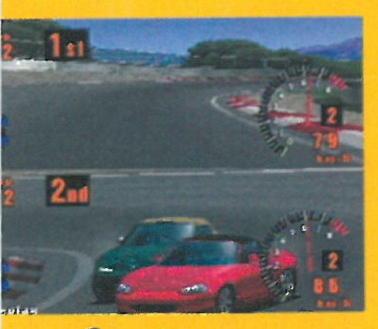




1 Primer tramo malo
Acostúmbrate a este tipo de curvas, porque te las encontrarás más veces de las que crees. Aunque hay cinco o seis formas diferentes de superar con éxito una curva tan cerrada, hay dos que destacan entre todas, ya que te permiten mantener una velocidad decente sin salirte del asfalto. La primera opción es la más segura. Aproxímate a una velocidad considerable y frena en cuanto llegues a la cúspide de la curva, momento en el cual deberías soltar el freno y tomar el giro; no aceleres hasta que no salgas. Si te parece una forma muy lenta, toma la curva a toda pastilla y pisa los frenos en el último momento. El coche culeará, así que rectifica en la curva. Tira del freno de mano y controla el coche cuando patine en pleno giro. Necesitarás algo de práctica, y fallarás muchas veces, pero cuando funcione podrás salir a toda velocidad.

2 Segundo tramo malo
Al entrar en el túnel fliparás con la cantidad de veces que patinarás y te la pegarás contra los barriles. Después de muchos meses jugando, todavía no hemos descubierto por qué sucede, pero como mínimo hemos dado con la forma de evitarlo. En cuanto salgas de la curva previa empieza a frenar y a continuación mete el coche en el túnel (suelta el dedo del freno) y vuelve a acelerar en cuanto estés en la recta.





3 Y por último....
Cuando juegas una partida a dos bandas hay varios tramos en cada carrera en los que puedes, ya sea de forma legal o con trucos, acabar con las opciones del rival. En los circuitos Grand Valley, esta curva es perfecta. La tomarás a una velocidad endiablada, así que para enviar a los rivales a la arena lo único que debes hacer es darles un empujoncito y ya está. El mejor momento para conseguirlo es cuando estás al lado del coche pero un poco retrasado; sólo deberás golpearle en un lateral. Si lo haces bien, conseguirás que se la pegue contra las protecciones.

¡TRUCO RÁPIDO!

● *Concept Car*
Para conseguir el Dodge Concept Car, que no puedes comprar, debes ganar la carrera de ingleses contra americanos.

● *Dinero fácil*
La forma más fácil de conseguir dinero en los últimos tramos del juego consiste en correr la clasificatoria para los circuitos nocturnos. Conseguirás 20.000 créditos sólo por clasificarte, y es muy fácil si compites con el GTO edición especial o con cualquier otro vehículo con una buena velocidad, aceleración y manejo. Con el GTO edición especial, tardarás unas dos horas en completarla.

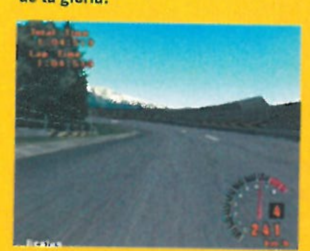
CIRCUITO DOS HIGH SPEED RING

Un circuito ideal para dar una oportunidad a tus bugas más potentes, ya que la amplitud de las curvas va de perlas para alcanzar velocidades vertiginosas (con el TVR Cervera conseguimos alcanzar los 379 km/h). Para comprobar lo rápida que es esta carrera, anota el tiempo de tu primera vuelta con un coche normal y a continuación compáralo con un GT. Puedes llegar a rebajar la marca en 25 segundos.



3 Y por último...
La segunda curva es el lugar idóneo para sacar a los contrincantes de la carrera. Empieza una vez en la parte más pronunciada del viraje, y mientras los demás intentan adelantarte por el interior, apunta a su capó y a por ellos. Si les das de lleno, los enviarás contra la hierba, lo que supondrá el final de su carrera y el principio de tu gloria.

1 Primer tramo malo
La curva previa te ayudará a tomar ésta, ya que saldrás algo desequilibrado, por lo que un leve pisotón del freno debería bastar para encarar el coche en la dirección adecuada. Si no te basta, vuelve a pisar el freno y la superarás sin problemas.



2 Segundo tramo malo
Este circuito no destaca por la cantidad de curvas, así que buscar una complicada no es tarea fácil. La primera viene justo después de atravesar el túnel. Se trata de un giro cerrado a la izquierda. Para superarlo, pisa levemente los frenos para reducir la velocidad y la tomarás sin problemas.

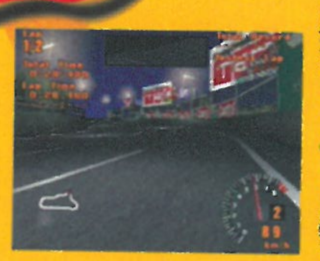


CIRCUITO TRES CLUBMAN STAGE R5

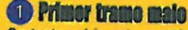
La más corta de las carreras nocturnas y, con toda seguridad, la mejor. Al ser corta, no hay tantos virajes peligrosos como en las largas, por lo que resulta ideal para competiciones vibrantes en el modo para dos jugadores. Si quieres disfrutar a tope, compite a diez vueltas y gozarás de algunos de los mejores momentos con tu PlayStation.



3 Y por último....
Las dos últimas curvas decidirán la carrera a tu favor o en tu contra. El truco consiste en tomarlas tan pronto como puedas. Cuando empieces a derrapar, pégate al muro interior (al mismo tiempo podrás deslizarte por el viraje con facilidad), y así conseguirás esquivar el muro opuesto al tiempo que mantienes una velocidad más que decente. Procura no anticipar demasiado el giro si no quieres acabar hecho un churro contra la pared.



2 Segundo tramo malo
Este tramo es sencillo y agradable. En cuanto veas las bandas vibradoras del lado izquierdo, tira del freno de mano y toma la curva con gracia (y casi a tope de velocidad). Además de ser fácil, en la repetición quedará chulísimo.



1 Primer tramo malo
Se trata, al igual que High Speed Ring, de un circuito sencillo, aunque cuenta con un par de tramos complicados si no les prestas atención. El primero está en la curva inicial. En la primera vuelta no supone ningún problema, pero cuando ya vayas a una velocidad considerable tras la curva, puede que acabes pegándotela contra el túnel. Para evitar que suceda, entra por la derecha y pulsa rápidamente el freno mientras giras. De esta forma reducirás la velocidad lo suficiente para superarla pero no tanto como para perder comba.

Mortal Kombat 4

Menú de trucos - Introduce Kombat Kode 302 213 en la pantalla de 2 Jugadores. Sal de esta pelea y entra en el menú de opciones. Destaca «Pantalla Versus Activada» y mantén pulsado Bloqueo + Carrera durante tres segundos. Aparecerás las opciones de trucos siguientes. Nota: Sólo puedes utilizar uno de los trucos cada vez

Remate - Observa el final de tu personaje después de una sola pelea

Muerte 1 - Para conseguir una muerte al instante, mantén pulsado Abajo y presiona Puñetazo Alto

Muerte 2 - Mantén pulsado Abajo y presiona Puñetazo Alto

Muerte en el nivel - Para conseguir una muerte instantánea en la guarida de Goro (Pinchos) o en la Prisión (Ventilador), mantén pulsado Abajo y presiona Puñetazo Alto

Trajes diferentes - Pulsa Start y cualquier botón para hacer girar los dibujos de la pantalla de selección dos veces para activar el segundo traje de cada personaje, pero presiona Start otra vez si quieres ver un tercero

Lucha como Meat - Entra en el Modo Grupo y supera con éxito el juego con 16 personajes. Cuando lo hayas conseguido, elige a cualquier personaje y empieza una pelea. Tu personaje se convertirá en Meat pero luchará con los movimientos del personaje que hayas elegido

Lucha como Goro - Completa el juego con Shinnok, entra en la pantalla de selección de personaje, destaca la opción Escondida y mantén pulsado R1. Ahora ve hacia arriba tres veces y una hacia la izquierda y mantén pulsado Correr. Mantén los botones pulsados hasta que empiece la pelea

Lucha como Noob Saibot - Completa el juego con Reiko. Ahora empieza una partida a dos bandas e introduce Kombat Kode 012 012. Sal de esta pelea y entra en la pantalla de selección de personaje. Destaca la opción Escondido y mantén pulsado RE1. Ahora sube dos veces y una hacia la izquierda y mantén pulsado Correr. Mantén presionados los dos botones hasta que empiece la pelea

Ver biografías - Entra en el modo Kombat Theatre, destaca al personaje que prefieras y pulsa Bloqueo. Para ver la biografía de Goro, destaca Exit y pulsa bloqueo

Kombat Kodes - Introduce uno de los códigos siguientes para activar el efecto correspondiente:

Victoria con un golpe - 123 123
Modo Noob Saibot - 012 012
Lluvia Roja (en el nivel Lluvia) - 020 020
Kombate explosivo - 050 050
No puedes perder las armas demacradas - 002 002
Desactiva las proyecciones - 100 100
Desactiva daño máximo - 010 010
Desactiva proyecciones y daño máximo - 110 110
Aparece arma aleatoria - 111 111
Empieza con un arma al azar - 222 222
Empieza con armas demacradas - 444 444
Muchas armas - 555 555
Kombate silencioso - 666 666
Grandes cabezas - 321 321
Lucha en la guarida de Goro (Foso de Pinchos) - 011 011
... en el Pozo (Nivel de Scorpion) - 022 022
... en el nivel Elder God (Cara Azul) - 033

Especial 1999

¡Serás el número uno!

CIRCUITO 4 TRIAL MOUNTAIN

Cuando te enfrentas a este circuito por primera vez, parece fácil, pero luego te das cuenta que es un infierno. Para conseguir un tiempo decente debes dominar a la perfección la técnica del frenado anticipado y los derrapajes. También es una carrera ideal para que compitan dos amigos experimentados.







1 Primer tramo malo
Has superado esta curva más veces de las que piensas, ya que está incluida en los exámenes de conducción. Esta vez puedes pasar sobre la hierba, pero intenta evitarlo, porque frenará tu marcha. La clave para superarla sin problemas consiste en anticipar el derrape en lugar de esperar hasta el último momento. De esta forma, tendrás más tiempo para recuperar el control si las cosas no van bien.

2 Segundo tramo malo
Debería tratarse de una de las curvas más difíciles del juego, pero en realidad es una de las más fáciles; en lugar de cruzar por el tramo de hierba, puedes superarla sin ningún temor. Puede que patines un tanto, y quizá hasta levantes rueda, pero hay que ser valiente.

3 Y por último....
Estas chicanes pueden ser muy complicadas si vas con un coche malo, pero si conduces algo como un TVR, no tendrás problemas. Haz que el coche culee un poco al tomar la curva pero sin complicarte demasiado la vida, ya que cuando el TVR se empecina en perder el control, no hay manera de hacerle entrar en razón.

CIRCUITO 5 DEEP FOREST

Un gran circuito repleto de curvas y unas cuantas rectas estupendas; perfecto para hacerte un lío con los ajustes de tu vehículo previos a la carrera. Si quieres poner a prueba la suspensión, hay un gran salto capaz de desballestar tu bólido en el aterrizaje.





2 Segundo tramo malo
La clave para superar este tramo consiste en derrapar a la salida del túnel; si no lo haces, lo más probable es que te la pegues contra el muro de contención del otro lado. En el mejor de los casos, pisarás el césped y perderás tiempo al reincorporarte a la carrera.

1 Primer tramo malo
Esta curva está muy bien en la primera vuelta, ya que hay muy pocos coches que puedan causarte problemas, pero cuando la tomes en la segunda vuelta, debes tener en cuenta que en la recta previa habrás pisado el acelerador hasta quedarte sin suela. Tómala soltando gas y acelera en la salida (pero asegúrate de ir en línea recta si no quieres patinar y salirte de la carrera.



3 Y por último....
Lo peor de este circuito es que debes superar algunos de sus tramos en los exámenes más difíciles. Aunque parezca extraño, lo complicado no son las curvas, si no la norma que te impide pisar la hierba. Si no consigues superarlo, prueba con el enfoque desde fuera del coche y procura colocarte sobre las bandas rugosas.





● *Aceleración más rápida*
Para acelerar más rápido, revoluciona el motor durante la cuenta atrás. Asegúrate de ir desde el punto más bajo hasta el más alto en punto muerto, y vuelve a bajar al más bajo tantas veces como puedas antes de salir.

● *Modo Hi-Fi, coches extra y carreras extra*
Para conseguir todos los ítems extra en el modo Arcade, entre los que tienes cuatro carreras más (Autumn Ring, Deep Forest, SSR5 y Grand Valley Speedwaky), el resto de coches (Toyota, Subaru, Dodge y TVR), la película del final y el modo GT de

CIRCUITO 6 GRAND VALLEY

Es tan duro que los encargados de su desarrollo creyeron conveniente colocar dos de esas curvas con trampa de arena tan terribles. Por si eso no fuera poco, hay una chicane tan endiablada que incluso los jugadores más aventajados de *GT* tendrán serios problemas. ¡Ah! y a ver si puedes pillar la clara referencia que se hace a *Ridge Racer*, todo un clásico de los juegos de carreras.



2 Segundo tramo malo
Debes encarar estas chicanes con gran precaución. Si vas demasiado deprisa lo más probable es que superes la primera curva pero que pierdas el control en la segunda. Lo que debes hacer es reducir velocidad de forma drástica, frenar al tomar la primera y derrapar en la segunda. Intenta no frenar demasiado pronto si no quieres que te culee el coche y te veas inmerso en un montón de problemas.




3 Y por último....
La segunda curva con arena va de perlas para arruinar todas las posibilidades de tu colega. Para sacar el máximo provecho, acércate todo lo que puedas al contrario por el interior (no tengas piedad) y choca contra su lateral. Si lo haces bien, irá patinando hasta la arena y el resto del circuito será sólo para ti.

1 Primer tramo malo
Como ya hemos dicho anteriormente, hay muchas formas de superar esta curva, pero por alguna razón insondable parece que todo el mundo tiene la manía de patinar más de lo necesario. Si estás jugando en manual, puedes probar otro método. Cuando te acerques a la curva, reduce un par de marchas (el motor se quejará, pero no te preocupes, no es nada serio), y luego patina hacia un lado. Procura tomarla con antelación de modo que tengas más espacio para enmendar posibles fallos si pierdes el control.

CIRCUITO 7 SPECIAL STAGE R5

El mejor circuito nocturno. No es tan largo como Route 11, pero la longitud de su vuelta es ideal. Como en toda buena carrera que se precie, hay algunas curvas súper cerradas (no muy aconsejables para principiantes), y también alguna que otra recta para los amantes de la velocidad. Si quieres probar en tus carnes la perfección de Gran Turismo, quita la música y saca a pasear al Subaru Impreza por este circuito. Es una belleza digital.



2 Segundo tramo malo
El mejor tramo de curvas de todo el juego se encuentra al final de este circuito. Primero tienes una curva a la izquierda y luego una curva de horquilla muy cerrada a la derecha. Para superar este enredo toma la primera curva a la forma tradicional, frena, ve hacia la pared, rodéala con un derrape rápido y vuelve a pisar el acelerador a fondo. Si todo va bien, el coche culeará, con lo que la salida de la curva será mucho más fácil.



3 Y por último....
Es una carrera tan rápida que sólo vale la pena afrontarla con un Skyline de los buenos o con un TVR. La velocidad lo es todo.

1 Primer tramo malo
El paso del corto circuito Clubman a la versión larga es mucho más difícil de lo que parece, ya que la curva incluye un pequeño viraje justo al final de las barreras rojas y blancas. Para superarlo, empieza a derrapar hacia la derecha, vuelve a frenar y derrapa hacia la izquierda. El truco está en la precisión, así que no esperes hacerlo bien a la primera de cambio.

033
... en el nivel Tumba - 044 044
... en el nivel Lluvia - 055 055
... en el nivel Serpiente - 066 066
... en el Templo Shaolin - 101 101
... en el Bosque Viviente - 202 202
... en la Cárcel (nivel Ventilador) - 303 303
... en el Foso Helado - 313 313

Motorhead
Para acceder a todos los coches y carreras - LASTCODE
Para que parezca que el juego va más rápido - SOFTHEAD
Para acceder a la carrera Nolby Hills - TURBOMOS
Para un enfoque de cámara por encima de la cabeza - SUPERCAR

NBA Live '99
Defensa falsa - Espera a que un defensa venga a por ti. Mantén pulsado R2 y pulsa en el Pad como si fueras a driblar por la cancha hacia adelante. Cuando sueltes R2, pulsa con rapidez Cuadrado y entonces driblarás en dirección contraria. El defensa quedará patidifuso y tendrás vía libre para machacar
Pase falso - Pulsa L2 + X para hacer un amago de pase

NFL Blitz
Personajes ocultos - Selecciona la opción Escribe tu Nombre Para Guardar el Récord e introduce alguno de los siguientes nombres de jugadores y números PIN. Oirás la frase «Apaga la luz, baby», cuando lo hayas introducido correctamente
ALLEN - 7911
AUBREY - 6666
AZPOD - 4777
BERT - 8735
BRIAN - 2221
BYRON - 1969
DAVID - 3456
FRANC - 1221
FRANZ - 8421
GATSON - 1111
FOVE - 6644
SHINOK - 8337
SKULL - 1111
BRAIN - 1111
RAIDEN - 3691
JENIFR - 3333
JUAN - 6521

Trucos pantalla VS - Pulsa Turbo, Salto y Pase para cambiar los iconos que hay bajo los cascos en la pantalla versus. Los números de la lista siguiente indican el número de veces que debes pulsar cada botón. La dirección que ves después del código es la que debes pulsar cuando ya has cambiado los iconos.
Súper goles de campo - 1-2-3 Izquierda
Puedes pisotear al OB - 2-1-1 Izquierda

Especial 1999

¡Serás el número uno!

CIRCUITO 8 SPECIAL STAGE R11

En primer lugar, ni se te ocurra meterte en este circuito si no cuentas con un coche decente y, además, debes ser un buen conductor, ya que estás ante la carrera más difícil de todo el juego. Deberás hacer uso de todos los trucos: derrapes, desestabilización del coche y choques con el resto. Si consigues superarlo, es que eres capaz de superar lo que te echen en *GT*.







1 Primer tramo malo
El tramo más complicado de todo el juego. Primero vas a toda pastilla por una recta interminable y acto seguido aparece un tramo en obras que te obliga a cambiar de lado. Por si esto fuera poco, debes hacer otra vez lo mismo unos cuantos metros más adelante. Es más duro de lo que parece. El único consejo que podemos darte consiste en abrirse todo lo posible, así que empieza por el lado izquierdo y encara hacia el hueco en cuanto puedas verlo.

2 Segundo tramo malo
Aquí los desarrolladores sí que se han pasado un montón. Todo va sobre ruedas cuando te metes en el túnel y te preparas para girar a la izquierda, pero de repente la cosa cambia y la carretera vira hacia la derecha. Es una gran sorpresa, y cuesta mucho tomar la curva de la forma adecuada. Deberás derrapar dentro del túnel, y volver a frenar de nuevo para superar la curva sin problemas.

3 Y por último....
En una carrera tan exigente debes contar con un coche de altas prestaciones para sacarle todo su jugo. Inténtalo con el Dodge Viper o el TVR Cerbera, ya que el manejo de ambos es estupendo. Su tendencia a culear va de perlas para salir de casi todas las curvas.

CIRCUITO 9 AUTUMN RING

Es el circuito más divertido de todo el juego, y ofrece todo lo que uno puede desear para una partida a dos bandas. A pesar de sus dos curvas con arena, no tardarás en superar esta carrera a toda velocidad. Si quieres disfrutar a tope, corre con el Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR.







1 Primer tramo malo
Toma esta curva como cualquier otra con arena y no pasará nada. Recuerda que prima la precaución sobre la osadía; vale más salvarse que arrepentirse. Ni se te ocurra tocar el freno de mano, a no ser que lo que te guste sea la conducción muy peligrosa.

2 Segundo tramo malo
Esta curva parece fácil, pero como te pases de vueltas te arrepentirás, ya que hay mucha hierba y recuperar el tiempo perdido puede llevarte una eternidad. Mejor será que reduzcas y luego la superes con un derrape justo antes de ver el puente; ese es el momento justo para derrapar.

3 Y por último....
Mira bien esta imagen porque muestra el lugar exacto para adelantar. El sistema de estela funciona igual de bien en Gran Turismo que en la vida real. Procura no intentarlo en una curva, ya que no te funcionará y lo único que conseguirás es pegártela contra la curva a toda velocidad.



¡TRUCO RÁPIDO!

alta resolución, debes ganar todas las carreras con cada tipo de coche (A, B y C) en los tres modos de dificultad (Fácil, Normal y Difícil).



• Vídeo escondido del personal de GT
En el Modo Arcade, consigue primero las carreras ocultas y luego, en cada carrera, acaba el primero con cualquier coche en el modo de las clases A, B y C con una puesta a punto Normal o Superior. Después ve a Bonus Items y verás «Staff Video» en el menú.

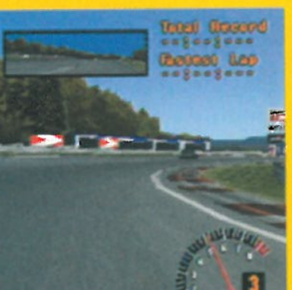
CIRCUITO 10 AUTUMN MINI

Es el circuito perfecto para una carrera a 10 vueltas para dos jugadores. Sí, ya sabemos que de este modo no vas a poder machacar al resto de vehículos, pero es que va de perlas para practicar las curvas, ya que las hay de todo tipo y dificultad, desde las más sencillas, hasta las curvas con arena más complicadas. Señoras y señores, vayan calentado motores.





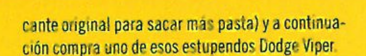
2 Segundo tramo malo
Es un ejemplo clásico de una curva que es más cerrada de lo que parece. La primera vez que la tomas, parece amplia, pero casi siempre patinarás, ya que la carrera se vuelve más rápida de lo que uno piensa. Lo mejor es que te abras tanto como puedas y pises con rapidez el freno para empezar a derrapar antes de tomarla, al tiempo que vuelves a pisar gas. Es como un lobo disfrazado de corderito. Ten cuidado.



3 Y por último....
Cuando te acercas a la última curva, el sentido común te dice que debes ir con cuidado, pero no te preocupes, ya que hay un tramo añadido de asfalto que te permite abrirte tanto como quieras. Si aceleras en este punto durante una carrera puedes conseguir una posición envidiable, ya que los coches que controla el ordenador suelen frenar un poco para no arriesgar en el penúltimo tramo.



1 Primer tramo malo
Aunque se parece un montón a la curva con arena de Grand Valley East, no intentes el mismo método, ya que pocas veces conseguirás la aceleración suficiente para intentar el sistema de frenazo brusco. Lo mejor que puedes hacer es anticipar un trompo con el freno de mano y apuntar justo hacia el final de la barrera metálica. A veces te equivocarás y chocarás, pero cuando funciona arañarás unas milésimas de segundo perfectas.



CÓMO HACER DINERO EN TRES FASES MUY SENCILLAS

Hacer dinero
Para empezar debes entrar en la Sunday Cup. Puede que no sea muy interesante, pero al menos vas a ganar un montón dinero si ganas cada vez.

Recuerda que no debes saltarte la clasificatoria, ya que cualquier piloto que se merezca su salario debería acabar siempre primero y recoger los créditos extra.

Cuando ganes la copa te regalarán el Mazda Demio. No es un coche con el que se pueda correr, así que llévalo al garaje y métele dentro. A continuación llévalo a la tienda Mazda y véndelo por 12.000 estupendos créditos. Repite el proceso hasta que dispongas de unos 100.000 créditos (no tardarás tanto como piensas) y luego vuelve al garaje, vende tu coche de carreras (asegúrate de venderlo al fabricante original para sacar más pasta) y a continuación compra uno de esos estupendos Dodge Viper.

El siguiente paso consiste en ir a unas cuantas carreras rápidas. De este modo ganarás algo de dinero a la vez que te acostumbras al coche, ya que no es un bólido fácil.

Hacer mucho dinero
Ahora ya te has familiarizado con el coche, llega el momento de ir a las carreras de verdad. No podrás participar en estas competiciones si no tienes los permisos, así que antes de nada, sácatelos.

Después empieza con la Clubman Cup. Necesitas un Permiso A, pero no es muy complicada para un piloto con destreza. Si ganas, podrás optar por mejorar tu coche con unos cuantos cambios o por probar el Chevrolet Z28 Camaro 30th Anniversary Edition durante unas cuantas carreras. Cuando ya te hayas cansado de la novedad, véndelo por 17.000 créditos y mejora aún más tu Viper. A estas alturas ya deberías tener una máquina bien preparada, así que apúntate a la Tuned Race (necesitarás un permiso de clase A Internacional). Si consigues vencer en esta clase tan difícil ganarás el increíble Skyline '91 GT-R, y ya dispondrás de los dos mejores bólidos de todo el juego.

Y para acabar...
Cuando ya dispongas de estos dos coches deberías ser capaz de meterte en cualquier competición con claras garantías de salir vencedor.

Si te gusta mucho el juego prueba alguna carrera de resistencia. Son pruebas a 60 vueltas para las que necesitarás de una a dos horas para completarlas, dependiendo de la que elijas. Si acabas todas las carreras de resistencia, a cambio recibirás estos tres coches: Castrol Supra GT en la Valley 300, Nissan Silvia LM en la Stage 11 Endurance, y el Nissan GT-R Nismo en la última carrera.

Si no dispones de tanto tiempo y sólo quieres probar una, decídete por la última, ya que regala el mejor premio del lote. Gracias a estos consejos deberías tener dinero y coches de sobra para competir en cualquier carrera y gozar de buenas oportunidades para ganar. A partir de ahora, todo depende de ti. Y recuerda: «precaución, amigo conduttó...».



Bloquea reforzador - 3-1-2 Izquierda
Pases rápidos - 2-5-0 Izquierda
Desactiva estadio - 5-0-0 Izquierda
Golpes retardados - 0-1-0 Arriba
Cabeza grande - 0-4-0 Arriba
No hay first downs - 2-1-0 Arriba
No hay intercepciones - 3-4-4 Arriba
No hay pateos - 1-5-1 Arriba
Turbo infinito - 5-1-4 Arriba
Súper blitzing - 0-4-5 Arriba
Refuerza a los compañeros - 2-3-3 Arriba
Refuerza a los defensas - 4-2-1 Arriba
Tanto por ciento de tantos de campo - 0-0-1 Abajo

NHL 99
Introduce los códigos siguientes en la pantalla de contraseñas:
Camisetas alternativas - 3RD
Cabezas grandes - BRAINY
Jugadores grandes - BIGBIG
Equipos EA Blades y Storm - FREEEA
Juego más rápido - SPEEDY
Secuencia de vídeo - VICTORY

Parappa the Rapper
Modo Fleaswallow fácil - En el tercer nivel, olvídate del ritmo que te imprimen desde lo alto. Sigue en su lugar el ritmo de Fleaswallow mientras mantienes pulsado Izquierda. PaRappa sólo dirá la primera sílaba de cada frase e irá cambiando entre Good y Cool.
Imágenes ocultas - En el nivel 1, mantén pulsado Arriba y sigue rapeando. Al cabo de un rato, el fondo se abrirá durante un instante y verás la foto de una cabeza de cebolla en la ducha.

Pocket Fighter
Personajes extra - En la pantalla de selección de personaje ve hacia Ryu y pulsa Izquierda de modo que veas a Akuma. Si vas hacia Ken y presionas derecha verás a Dan
Reiniciar pelea - Al final de una pelea mantén pulsado L1, L2, R1, R2, Select y Start. La pelea volverá a comenzar sin tiempos de carga

Porsche Challenge
Todos los coches saltan - En el menú principal pulsa Arriba, Cuadrado, Arriba, Círculo, Arriba, Cuadrado, Arriba, Círculo, Arriba, Cuadrado, Arriba, Círculo
Lentes de ojo de pez- En el menú principal pulsa Triángulo, Cuadrado, Círculo, L1, L2, R2, R1
Hyper coche - En el menú principal pulsa Select, Cuadrado, Select, Círculo, Select, Cuadrado, Círculo
Carreras locas - En el menú principal pulsa Arriba, Izquierda, Derecha, Select
Modo Espejo - En el menú principal pulsa Izquierda, Círculo, Abajo, Triángulo, Derecha, Cuadrado
Corre las carreras interactivas - En el menú principal pulsa Abajo, Start, Arriba, Start, Select, Start
Compite en las carreras largas - En el menú principal pulsa Arriba, Select, Abajo, Select, Start, Select
Continuaciones ilimitadas - En el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2, Cuadrado
Atajos alcantarillado USA - Después de la primera curva a la izquierda, busca un párking a la derecha. A veces hay un camión blanco, lo que quiere decir que el atajo a través del alcantarillado está abierto. Cuando estés al mismo nivel que el camión, gira brusco a la izquierda por la puerta que hay en la valla de alambre e intenta esquivar el agua, ya que te frenará. La salida queda en la estación de tren
Templo de Japón - Golpea la primera

Especial 1999

¡Serás el número uno!

TRES HURRAS POR LAS MARCAS

No te servirá de nada conocer al dedillo todos los circuitos si no sabes con qué coche debes correr. Nunca se sabe, puede que siempre haya alguien que piense que el ultra-ligero Demio va genial, o que el MX-5 ofrece un manejo tan bueno como su aspecto. Para no cometer errores, aquí tienes nuestra guía con todas las marcas y sus coches más destacados.



Mitsubishi

Mejor coche Lancer Evolution IV GSR

Si nos atenemos a toda la gama, la de Mitsubishi puede que sea la mejor del juego. El FTO es un gran coche a buen precio, y puedes mejorarlo hasta límites insospechados. A quilómetros de distancia está la leyenda de Mitsubishi: el GTO.

Un estupendo coche de carreras cuya conducción es todo un placer. Pero no tanto como la del Lancer Evolution IV, no hay nada como este buga en todo el juego. Es una pasada.



TVR

Mejor coche Cerbera Limited Edition

Estamos ante unos coches excepcionales. Desde el Grittith más sencillo hasta el Cerbera, todos disponen de una conducción fantástica. Pero ten cuidado, ya que no están hechos para los conductores inexpertos. Culean más que una mula si tomas las curvas con demasiada velocidad, y basta la más mínima imprecisión en el giro para salirse de la calzada dando vueltas. Pero en manos de un piloto experimentado, la conducción de estos bólidos es todo un placer.



Toyota

Mejor coche Supra

Como era de esperar, los Toyota no decepcionan en absoluto. Los más sencillos son pequeños y potentes, y la cosa va mejorando hasta llegar a la BESTIA IMPONENTE que es el Supra 3000. Todos ellos hacen gala de un manejo excelente, y puedes tomar las curvas con suavidad, por lo que los circuitos más complicados parecen más sencillos. Atención a Toyota. Puede que carezca del prestigio internacional de marcas más importantes, pero sigue fabricando coches excelentes.



Chevrolet

Mejor coche Camero Z28

Al igual que sucede con los Aston Martin, son una auténtica pérdida de tiempo; seguro que los han incluido para tener contentos a los americanos. Sólo se puede escoger entre cuatro modelos, y ninguno de ellos es demasiado interesante; todos apuestan por el rendimiento en lugar de por la potencia, y aun así su rendimiento no es nada del otro mundo. Si escoges uno para dar unas cuantas vueltas, verás que su manejo es relajado, pero al final te darás cuenta de que les falta carácter. Si estás buscando emociones fuertes, será mejor que busques por otro lado.



Nissan

Mejor coche Skyline

La marca más importante del juego y la que ofrece algunos de los mejores coches. El primero es el 180SX, algo pequeño y decepcionante, pero la cosa va mejorando con el Fairlady, que no está nada mal, para acabar con el Skyline, que es genial. Cuando empiezas la partida, no es mala idea comprar un R32 de segunda mano que cuesta unos 9.500 créditos y aprovecharlo para ganar unas cuantas carreras y hacer más dinero. A partir de ahí, sigues nuestros consejos para ganar mucho dinero y, en cuanto puedas, cómprate un Skyline.



Chrysler

Mejor coche Viper GTS-R

Esta marca contrarresta el mal papel de los Chevrolets. Aunque sólo hay dos modelos diferentes (tres si contamos las especificaciones tan diferentes que hay entre los Vipers), se encuentran entre los mejores bólidos del juego. Aunque comparten muchas características con el TVR, sobre todo por lo del culeo y las vueltas, los más sencillos son también mucho más rápidos, y cuentan con una aceleración terrorífica. Quizá lo mejor de esta gama es la rapidez con que puedes conseguir que el modelo básico se convierta en un súper coche.



¡TRUCO RÁPIDO!

● *Concept Car rojo*

Ve al examen del permiso B y consigue todas las medallas de oro en cada prueba para recibir un Concept Car rojo que sólo ofrece 219 CV, pero que puedes ir mejorando con cualquier modificación que quieras.

● *Modo de repetición especial*

¿Te cuesta superar las pruebas de los permisos? Pues se acabaron tus problemas. Ve al escenario de la repetición en la pantalla principal y observa las pelis de demostración. Te mostrarán cómo superar todos los exámenes.

Mazda

Mejor coche RX-7

Se trata de grandes coches, y la selección comienza con el pequeño Demio (¿cómo que es una porquería? No sabes lo bien que te irá para venderlo y ganar pasta). Olvídate del MX-5; es una pérdida de tiempo. El RX-7 es una buena elección, y la versión mejorada gana muchos enteros con respecto al modelo básico. En general, resulta difícil equivocarse con estos coches.

Aston Martin

Mejor coche DB7

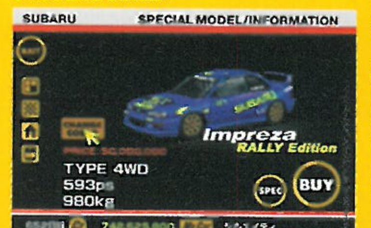
Por mucho que les pese a los ingleses, los Aston Martin son los peores coches de todo el juego. A pesar de su elegantísimo aspecto, sentarse al volante de uno de éstos es como conducir una barra de pegamento. Son un lujo carísimo que no vale la pena permitirse, y si no, ya nos lo dirás cada vez que debas tomar una curva.



Subaru

Mejor coche Impreza

Los Subaru nos deparan la gran sorpresa del lote. A pesar de no contar con ningún coche súper rápido, se esfuerzan más por ofrecer un buen rendimiento general sin centrarse en la velocidad. Probar cualquiera de sus modelos es todo un placer, sobre todo porque resulta prácticamente imposible perder el control. Cuando tengas dinero suficiente, cómprate el Impreza Rally, es una auténtica maravilla.



Honda

Mejor coche NSX R GTI Turbo

No son nada del otro mundo. Esperábamos algo mejor de ellos, y nos llevamos una gran decepción cuando los probamos en carrera. Atención al Honda Civic R, que podrás conseguir durante una competición, porque es uno de los modestos a tener en cuenta, pero ni se te ocurra comprar uno de los grandes. El mejor es el NSX, pero no puede equipararse con los de otras marcas.









Los coches de tus sueños

¿Cómo vas a elegir el coche ideal si la oferta es tan amplia? Pues lo único que debes hacer es seguir leyendo y decidirte por uno de estos tres.

Número uno

Skyline Nismo 400 R

No es el Skyline normal y corriente. El modelo básico trabaja a 280 CV, pero esta preciosidad llega hasta 800 CV y aún guarda algunos de reserva en el motor. Cuando lo elegimos en la carrera de prueba, conseguimos una velocidad punta de ¡446 km/h! Intenta lo mismo con un Demio. Si quieres descubrir lo bueno que es, pruébalo en Special Stage R11 con la música apagada y el volumen a tope.
Es una pasada.



Número dos

TVR Cerbera LM

Lo conseguirás cuando ganes la competición de coches deportivos ingleses contra japoneses, y es increíble. Pintado de granate y plata, el TVR ofrece la mejor aceleración gracias a su impresionante relación potencia peso (603 CV y 599 kg.). Al igual que el resto de TVR, el Cerbera se va cuando tomas una curva a demasiada velocidad. Para ganar lo único que debes hacer es mantenerte en la calzada; no tendrás rival gracias a tu velocidad punta. Nos encanta.



Número tres

Dodge Viper GTS-R

Y compartiendo los honores del podio, tenemos al todopoderoso Viper. Es el no va más de la tecnología americana aplicada a los coches, y ya sabes que allí se pirran por los deportivos. Va igual de bien en las carreras cortas y sinuosas que en las rápidas. El Viper reina en solitario, y sólo los otros dos bólidos que hemos mencionado en este apartado pueden competir con él. A 87.000 créditos es una ganga que merece la pena, así que no te lo pienses dos veces.



papelera del lado izquierdo del circuito (si miras bien verás que lleva estampado un logo de IO). Cruza la parrilla de salida y verás que el atajo del Templo está abierto
Pueblo alpino - En la primera vuelta, las puertas están cerradas. Cuando llegues a la base de la carrera en la segunda vuelta, verás un quitanieves. La nieve acumulada de la izquierda está bloqueada por unos conos. Tíralos todos y el quitanieves despejará el camino de nieve acumulada y abrirá las puertas del templo.

Rage Racer

Modo espejo - Selecciona Race Start en el menú principal y mantén pulsado L1, R1, Select y Start hasta que empiece la carrera. Ahora los circuitos serán al revés
Dinero infinito - Completa el GP normal (en todas sus clases) y espera a que acaben los créditos. Guarda la partida en un bloque nuevo y luego vuelve y juega el GP normal en la clase cinco. Tan sólo deberías poder elegir un solo coche. Elígelo y ve a Race Start. Durante la cuenta atrás, activa la pausa y elige Retirarse. Entra otra vez en el GP normal y esta vez elige la Clase Uno. Ahora deberías tener un montón de pasta para maquear tu bólido al gusto.

Resident Evil 2

Control de potencia marcha atrás - Para activar la potencia marcha atrás, introduce Arriba, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo o Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba
Super Stamina - Si quieres una invulnerabilidad limitada, mezcla hierbas verdes, rojas y azules
Mata al caimán con una bala - Cuando luches contra el caimán, estudia la luz del muro de la izquierda. Caerá un cilindro y el caimán se lo comerá. Mientras el cilindro está en su boca, dispárale y verás cómo explota
Munición extra - Cuando juegues con Leon y consigas las piezas de una pistola, no las utilices enseguida. A cambio, usa toda la munición en primer lugar y luego combínala con las piezas personalizables. Tu arma quedará cargada para siempre

Rival Schools

Personajes ocultos
Hinata con camiseta y ropa interior - Gana la partida con Hinata, Batsu y Kyosuke
Tiffany con uniforme del colegio - Gana la partida con Tiffany, Roy y Boman
Natsu con traje - Gana la partida con Natsu, Shoma y Roberto
Kyoko con camisón y calzón - Gana la partida con Kyoko y Hideo. Luego acciona el modo Atajo.

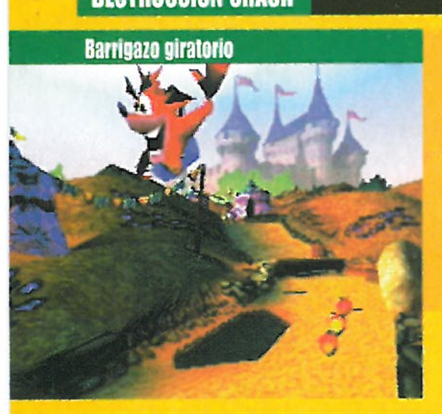
● Analizado: PSP N. º 19 ● Puntuación: 95%

Crash Bandicoot 3

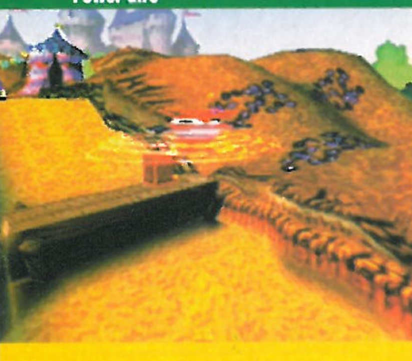
Bienvenido a un mundo de cajas, manzanas, enemigos extraños y héroes aún más extraños. Para que no te dejes ni un solo cristal, gema o reliquia, hemos jugado hasta que las ampollas de los dedos nos lo han permitido. Crash está a salvo...

DESTRUCCIÓN CRASH

Barrigazo giratorio



Power Giro



Doble Salto



Súper Sprint





❶ Jefe derrotado: Tiny Tiger
Habilidad a cambio - Barrigazo giratorio
Con este movimiento, la tripa de Crash es aún más poderosa. Si pulsas Círculo cuando saltas, conseguirás que Crash ejecute un barrigazo. Con él matarás a todos los enemigos que estén debajo, pero también a los que estén cerca. Además es la única manera de abrir cajones de madera reforzada.

❷ Jefe derrotado: Dingodile
Habilidad a cambio - Doble Salto
Si pulsas salto otra vez en el punto álgido de un salto, Crash conseguirá un impulso extra de altura y podrá superar las grietas más largas y romper las cajas más altas. Nunca subestimes la importancia de esta habilidad.

❸ Jefe derrotado: N. Tropy
Habilidad a cambio - Power Giro
Este movimiento permite que Crash ejecute cinco giros seguidos sin pausa. De este modo, resulta más fácil matar a los enemigos y romper cajas, ya que no tienes que calcular su ejecución. También sirve para que Crash se deslice, por lo que si lo combinas con el Salto Doble, puede superar barrancos inmensos. Sin embargo, debes tener cuidado, ya que una vez lo has activado, no puedes pararlo, así que asegúrate que lo utilizas cuando debes.

❹ Jefe derrotado: N. Gin
Habilidad a cambio - Lanzamanzanas
Es la mejor novedad para Crash. El Lanzamanzanas es justo lo que su nombre indica. Si mantienes pulsado L1, Crash sacará su arma y en pantalla aparecerá un punto de mira. Apunta y dispara contra los enemigos, las cajas Nitro o contra lo que te venga en gana. ¡Es súper divertido!

❺ Jefe derrotado: N. Cortex
Habilidad a cambio - Súper Sprint
Si mantienes pulsado el botón R2, Crash agitará sus brazos y correrá mucho más rápido. Sirve sobre todo para completar los intentos contrarreloj y para conseguir todas las reliquias.

¡TRUCO RÁPIDO!

Sus movimientos

Para los que no conozcáis todavía al bichillo anaranjado, aquí tenéis sus movimientos básicos:

Barrigazos

Al pulsar el botón para agacharse al descender de un salto, Crash ejecutará su famoso barrigazo. Es la única manera de romper cajas reforzadas, y también va de perlas para acabar con los enemigos.

Giro

El ataque marca de la casa. Su giro acaba con casi todos los enemigos, excepto con los que llevan pinchos o lados naranjas. Lo malo es que no dura mucho, así que ten mucho cuidado cuando se te acabe el rollo peoncil.

MUNDO UNO

Under Pressure







Orient Express





Nivel 1 - Toad Village

Dificultad gema de la caja: 1/10

Bienvenido al estilo típico de nivel gracias al cual Crash se ha hecho tan famoso. Este nivel es muy fácil, y resulta ideal para que los no iniciados se vayan acostumbrando a los controles. Intenta conseguir todas las cajas a la primera, y a continuación vuelve a la carga para dar con la reliquia.

Nivel 2 - Under Pressure

Dificultad gema de la caja: 4/10

Aquí encontrarás el primero de los tres nuevos niveles subacuáticos para Crash. Puedes acabar con los enemigos con el ataque giratorio y, con una pulsación rápida del botón X, Crash sacudirá sus aletas mediante una especie de pequeño empuje turbo. En este nivel, lo mejor es que te olvides de los enemigos y que te concentres en sobrevivir. El jetski submarino que conseguirás es muy útil, ya que puede disparar misiles que abrirán las plantas rojas para que puedas acceder a las cajas que hay detrás. Además cuenta también con un turbo que resulta esencial en el modo Contrarreloj.

Nivel 3 - Orient Express

Dificultad gema de la caja: 6/10

En Crash era un jabalí, en Crash 2 un oso polar, y en esta ocasión, es un tigre, así que salta sobre su lomo y... ¡adelante! Como en las anteriores entregas, si pulsas Círculo galopará, y eso resulta esencial para conseguir la reliquia. También puede avanzar rompiendo los barriles que ruedan hacia ti. Sin embargo, no lo utilices cuando vayas a por la gema de la caja. En este nivel debes tener mucho cuidado con los hombres de los trampolines: no te matarán, pero te harán rebotar a un nivel más alto, un lujo que no puedes permitirte si quieres conseguir todas las cajas. Cuando luches contrarreloj recuerda que debes galopar a lo largo de todo el nivel. Sigue practicando.

Nivel 4 - Bone Yard

Dificultad gema de la caja: 4/10

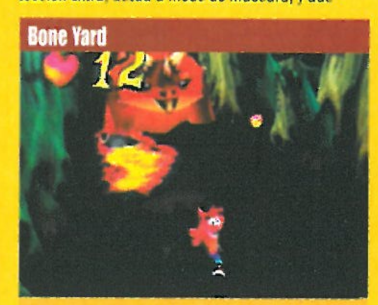
Los ríos de lava son la principal causa de mortandad en este nivel. Sin embargo, no son tan malos como los abismos, ya que mientras dispongas de una máscara, no morirás al instante por su efecto. De hecho, el inicio del nivel es bastante sencillo, con un poco de acción típica y tópica. Avanza un poco y al cabo de un rato podrás subirte a... algo indescriptible. Parece una cría de dinosaurio, y puede saltar. También te ofrece protección extra: actúa a modo de máscara, y además puedes saltar sobre su lomo una y otra vez y acabar el nivel ileso. Tras un pequeño tramo horizontal empezará a perseguirte una bestia que no es ni un pedazo de roca enorme, ni un oso polar ni nada por estilo, sino un gigantesco Triceratops. Empieza a correr.

Nivel 5 - Makin' Waves

Dificultad gema de la caja: 7/10

Este nivel de Crash con jetbike es una maravilla, y se parece a cierto juego de cierto sistema rival. Resulta muy fácil perderse, así que no pierdas de vista la flecha que aparece en la parte alta de la pantalla, porque te mostrará el camino a seguir. El peligro principal de este nivel son las bombas flotantes. Algunas se mueven, y otras están quietas. También tienes que tener en cuenta las bombas que dispara el barco, los botes de remos y

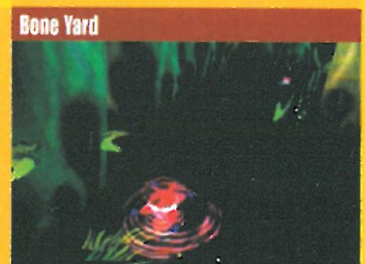
Bone Yard

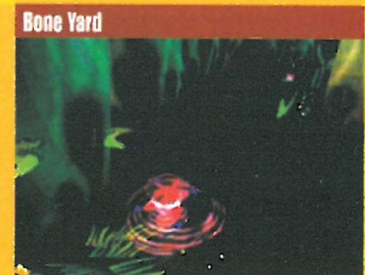


Bone Yard



Bone Yard





JEFE DEL MUNDO UNO TINY TIGER

Tiny vuelve a escena después de Crash 2, pero esta vez es un poco más sencillo. Cuando empiece a patear, no pares de correr hasta que plante su tridente en el suelo, momento en el cual debes embestirle con tu ataque giratorio. Entonces, liberará a los leones. Puedes matarlos con el ataque giratorio, pero por norma general siempre hay un león a la espera que te zampará en el momento en el que dejes de girar. Intenta esquivarlos siempre que puedas. Después Tiny empezará a saltar. Utiliza la misma táctica de antes. Su último ataque se reduce a soltar más leones. Vuelve a esquivarlos y golpea a Tiny una vez más para matarlo, conseguirás tu nuevo movimiento.



Rollcage

Todas las carreras - MAXCHEAT (pondrá que no es válido, pero aun así podrás acceder a todas las carreras)

Soul Blade

Octava arma

Después de derrotar a Cervantes/Soul Edge, la octava arma de tu personaje aparecerá en uno de los niveles a los que puedes llegar desde España. Si pierdes la batalla en la que estaba el Arma Definitiva, tu personaje ejecutará su animación de «derrota por fin de tiempo» en la pantalla del mapa. Si esto sucede, el arma se trasladará a uno de los niveles adyacentes al que estés en ese momento. Nunca va a España. Si pierdes por completo, derrota a Soul Edge otra vez y vuelve a empezar la caza y captura

Spyro the Dragon

99 vidas - Durante la partida, introduce este código para conseguir 99 vidas: Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Arriba, Círculo, Izquierda, Círculo, Derecha, Círculo

Selección de nivel - Durante la partida activa la pausa y ve a la pantalla de inventario. Pulsa Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, Arriba, Derecha, Abajo. Cuando vayas a un aeróstata tendrás acceso a todos los niveles

Muerte trucada - Este truco funciona en cualquier mundo y en cualquier nivel menos en los niveles del hogar. Si caes por un risco, acantilado... puedes activar la pausa y salir del nivel. De este modo, acabarás en el portal a ese nivel en concreto del nivel hogar, y habrás salvado la vida

Street Fighter Alpha 3

Modo Batalla Dramática - Completa el juego con cualquier personaje en el nivel de dificultad más complicado. Es fácil...

Modo Batalla Final - Juega durante 15 horas seguidas o completa el juego con cualquier personaje en el nivel más difícil

Accede a Guile y Evil Ryu - Juega en el modo World Tour y podrás seleccionarlos cuando los hayas derrotado

Accede a Super Akuma - Entra en el modo World Tour, domina todos tus «isms» y consigue una puntuación superior a 2.600.000 de modo que accedas al nivel 32. Ahora deberás luchar contra Super Akuma. Si le ganas, podrás elegirlo

Tekken

Sigue con Galaga durante la pantalla de carga - Para seguir con Galaga durante la pantalla de carga siempre que quieras, pulsa Select cuando en pantalla aparezca el mensaje «Número de Impactos». Si te anotas 40 naves en la primera ronda, el juego accederá directamente al nivel siguiente

Demo Heihachi - Para ver a Heihachi luchando en la pantalla de títulos, mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 hasta que la lucha de demostración de personaje aleatorio aparezca. Verás luchar a Heihachi

Juega con Heihachi - Si quieres luchar con Heihachi, gana el suelo sin utilizar continuaciones

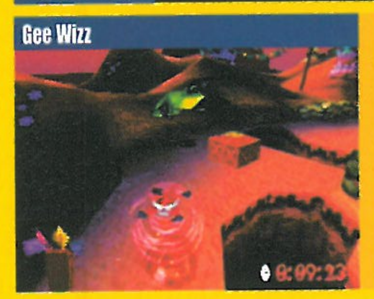
Disparo rápido en Galaga - Mantén pulsado Triángulo mientras juegas a Galaga y conseguirás el disparo rápido

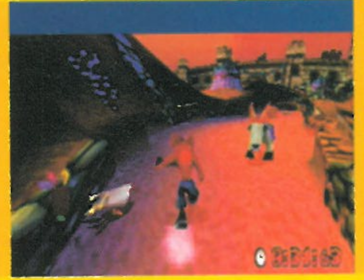
Especial 1999

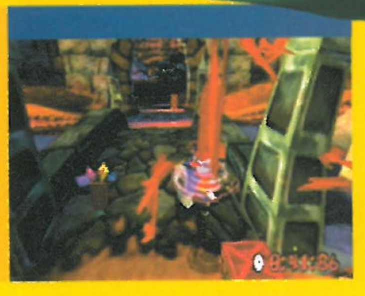
¡Serás el número uno!

MUNDO DOS

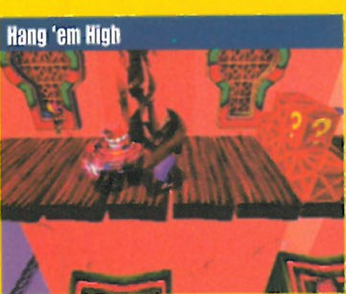
Gee Wizz







Hang 'em High





Nivel 1 - Gee Wizz

Dificultad gema de la caja: 2/10

Bienvenido al reino de los Magos. Son un tanto desagradables, ya que disparan conjuros mágicos que cuestan horrores de esquivar. Pero aparte de ellos, el nivel es bastante sencillo, y está poblado por las típicas ranas, los caballeros y las cabras. La gema de la caja también es muy fácil. El único momento complicado está al final, ya que debes golpear una caja «¡» que está rodeada de cajas Nitro.

Asegúrate de acabar con todas, sobre todo con las que tienes detrás.

Nivel 2 - Hang 'em High

Dificultad gema de la caja: 3/10

Este juego se inspira sobre todo en Aladdin para Megadrive. Hay un par de enemigos complicadillos. Los peores, sin lugar a dudas, son los Aventureros, que son invulnerables a más no poder cuando empiezan a balancear su espada, de modo que debes esperar a que se giren de espaldas para machacarlos con tu ataque giratorio. El otro enemigo que puede causarte problemas es la mujer de las macetas. Lleva una torre inestable de macetas, y si vas a por ella con el ataque giratorio, una caerá por encima de su cabeza, momento en el cual intentará sacarte de la plataforma. El mejor modo de acabar con ellos es mediante tu ataque deslizante. La enviarás por los aires, y ella se llevará por delante todo lo que pille. Cuando estés bajo alguna red, salta para agarrarte, pulsa Cuadrado para girar y presiona Círculo para elevar las patas, aunque esta última operación no es realmente necesaria. Ten cuidado con los escorpiones; te matarán si los tocas.

Gema amarilla: El único modo de conseguir esta gema es a través del umbral especial que se activa cuando ya dispones de las cinco reliquias. Sin embargo, ya verás que entrar en Hang 'em High desde aquí te costará 15 reliquias, así que debes ir bien preparado.

Nivel 3 - Hog Ride

Dificultad gema de la caja: 6/10

La carrera de motos es otra de las novedades de la nueva entrega. Para conseguir el cristal debes acabar el primero. Si te limitas a seguir a los otros coches y procuras adelantarlos por el interior siempre que puedas, todo irá bien. Ve a por las plataformas verdes, ya que te dotan de un turbo espectacular que no para hasta que sueltas el pie del acelerador. Lo malo es que mientras vas con el turbo resulta súper complicado girar si estás levantando rueda. Porque, aunque parezca mentira, puedes girar aunque la rueda delantera esté en el aire. ¡Qué pasada! Recuerda que cuando vas en busca de un tiempo muy rápido, debes mantener tu primera rueda levantada durante casi todo el nivel. Es muy complicado, pero se puede conseguir.

Nivel 4 - Tomb Time

Dificultad gema de la caja: 6/10

El primer nivel de tumbas. Están repletas de trampas estúpidas y de enemigos extraños, así que asegúrate de no dejarte el ingenio en casa. Los tipos de los Lanzallamas son muy peligrosos. Debes calcular muy bien tu carrera si no quieres acabar más chamuscado que un tizón. Cuando pises sobre los interruptores de piedra aparecerán otras plataformas durante un corto espacio de tiempo para que puedas saltar a las plataformas móviles. Estas plataformas no desaparecen, así que puedes tomarte tu tiempo para cruzarlas.

Gema despejadora: Para conseguir la Gema despejadora debes tener en tu inventario la Gema lila. Sin ella, la puerta lila no se abrirá. Avanza por ese sendero tan complicado y al final darás con la ansiada gema.

Nivel 5 - Midnight Run

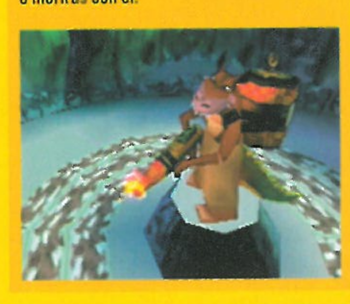
Dificultad gema de la caja: 7/10

Tu primera aventura nocturna y encima montando. Debes enfrentarte a nuevos enemigos que te complicarán mucho el acceso a las cajas. Los dragones son los peores, porque pueden moverse siguiendo tres comportamientos diferentes. O bien son bajos —puedes saltar por encima—, o altos —debes pasar por debajo—, o una mezcla de ambos, de modo que debes elegir cada vez la forma de superarlos. Recuerda que debes galopar siempre que puedas para conseguir la reliquia. Pero debes tener cuidado, ya que un salto incontrolado mientras galopas puede hacer que acabes pegándotela con uno de los puentes que están elevados. Puedes superar algunos huecos al galope, pero sólo los distinguirás después de haberlo probado una y otra vez.

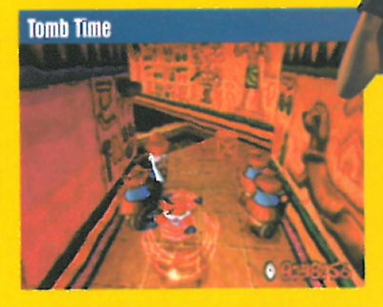
JEFE DEL MUNDO DOS — DINGODILE

Este Jefe es duro de pelar. Esquiva el fuego que cae escondiéndote entre las sombras. A continuación corre un poco hacia adelante y luego vuelve atrás. De este modo, Dingodile disparará su arma al lugar en el que estabas. Hazlo unas cuantas veces y al final podrás ir a por él. Primero prueba con un ataque giratorio y luego sal antes de que te atrape.

Repite esta acción un par de veces más y ya está. Pero debes salir antes de que explote, o morirás con él.



Tomb Time





AÚN HAY MÁS

El mayor secreto de *Crash 3* son sus dos niveles ultraescondidos. Aquí los tienes:

Hot Coco

Podrás acceder a este nivel desde el segundo nivel en moto, Road Crash. Más o menos a la mitad del nivel verás una pequeña señal amarilla en la parte izquierda de la carretera con un extraterrestre pintado en medio. Choca con la moto contra la señal y accederás directamente a este nivel.

Eggipus Rex

Este nivel es mucho más difícil de alcanzar. En primer lugar, debes contar con 15 reliquias, y conseguir la Gema amarilla. Cuando lo tengas todo, entra en el nivel Dino Might, en el tercer mundo, y salta sobre la plataforma amarilla. A continuación, cuando llegues a la parte en la que debes «correr dentro de la pantalla», corre hasta chocarte contra el segundo Pterodáctilo. Volarás de vuelta a su nido para acceder al nivel secreto. Complicadillo.





¡TRUCO RÁPIDO!

Deslizamiento
Si corres y pulsas Círculo, Crash se deslizará por el suelo al estilo de los jugadores de béisbol. Va de perlas cuando quieres que el enemigo se vaya por algún lugar en concreto o cuando pretendes colarte por debajo de algo.

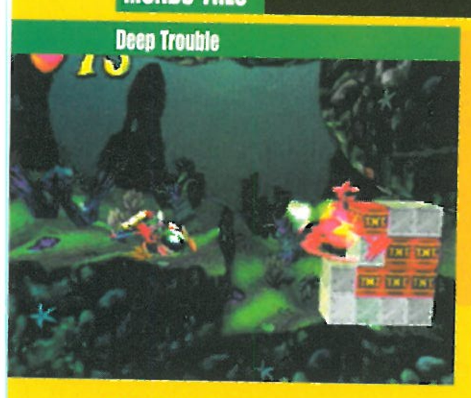
Arrastre
Si presionas en una dirección mientras mantienes pulsado Círculo, o mantienes pulsado Círculo tras un deslizamiento, Crash se arrastrará. Ideal para pasar por debajo de los bloques y para cruzar la luz de un foco.

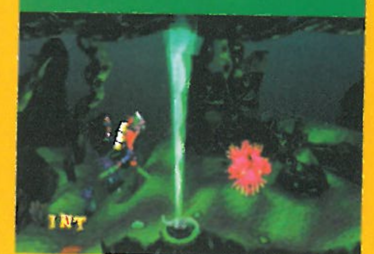
Súper Salto
Si pulsas salto durante un deslizamiento, Crash ejecutará este salto, que es un poco



MUNDO TRES

Deep Trouble







Nivel 1 - Dino Might
Dificultad gema de la caja: 5/10

Otro nivel prehistórico muy parecido al primero: empiezas alejándote de la pantalla, luego pasas a avanzar de forma lateral y al final acabas huyendo del ataque de un Triceratops. El primer tramo del nivel es bastante sencillo: tan sólo debes calcular bien tu ataque contra las focas. Espera hasta que dejen de girar antes de atacarles. Ten cuidado también con los géiseres de vapor y con los ríos de lava. Rompe el huevo, súbete a la cría de dinosaurio y recuerda que si te caes, puedes volver a subir para continuar. No te olvides de acceder al nivel secreto cuando tengas la Gema amarilla.

Gema despejadora: Para conseguir la Gema despejadora debes contar ya en tu inventario con la Gema amarilla. De este modo, se creará una plataforma que te llevará a otro nivel con forma de «U» que acaba con un nivel de persecución «hacia el interior de la pantalla» muy complicado. Al final de dicho nivel está la Gema despejadora.

Nivel 2 - Deep Trouble
Dificultad gema de la caja: 8/10

Ya puedes colocarte otra vez las gafas y las aletas porque volvemos al agua. En esta ocasión, deberás enfrentarte a cinco enemigos diferentes, de entre los que destacan los remolinos. Se activan y se desactivan, por lo que debes calcular bien el momento en que piensas atravesarlos si no quieres que te succionen. El jetski submarino es muy útil, ya que puedes disparar a las cosas y conseguir las cajas que hay tras las plantas rojas. Cuando vayas a por la gema de la caja no olvides que debes acceder por la ruta de la Gema roja. El jetski te irá de perlas en el modo Contrarreloj, ya que su empuje es mucho más rápido que tu velocidad normal.

Gema roja: Ve hasta el final del nivel y verás una caja «¡». Golpéala y a continuación vuelve atrás, por el túnel, hasta que llegues a un montón de cajas metálicas y de TNT. El interruptor que has activado ha hecho que aparezca una caja TNT. No lo ataques, tan sólo toca la parte alta y a continuación retírate. Al explotar abrirá una nueva vía, al final de la cual está la Gema roja.

Nivel 3 - High Time
Dificultad gema de la caja: 4/10

Los enemigos son parecidos a los de Hang 'em High, aunque en esta ocasión deberás colgarte más de las redes. El enfoque puede complicarte un tanto la vida en algunos tramos, pero no pierdas la concentración y todo irá bien. No olvides que si mantienes pulsado el salto mientras botas sobre un trampolín saltarás más alto. Y eso te irá de perlas un poco más adelante. Cuando vayas a por la reliquia puedes combinar el doble salto y el súper giro para atravesar volando las llamas.

Gema lila: Para conseguir la Gema lila debes subir a la plataforma de la Calavera y las Tibias cruzadas. Para que se haga sólida, debes poseer primero todas las gemas, los cristales y las reliquias de este mundo. El camino es muy difícil, y acaba en la Gema lila.

Nivel 4 - Road Crash
Dificultad gema de la caja: 7/10

Otra carrera de motos, aunque en este caso debes evitar a los coches de la poli, además de barreras, rivales y barrancos sin fondo. Recuerda que debes reducir la velocidad en las curvas más cerradas, ya que si te sales de la carretera perderás mucho tiempo. Puedes adelantar a los rivales por el interior de una curva si te colocas bien. Si pasas sobre todas las plataformas turbo no te costará mucho ganar la carrera y conseguir el cristal. No olvides que debes acceder al nivel secreto de este mundo.



Nivel 5 - Double Header
Dificultad gema de la caja: 3/10

En este nivel aparecen unos cuantos gigantes bastante feos que te aplastarán contra la cámara como se te ocurra acercarte demasiado. Para matarlos, ejecuta un salto doble sobre sus cabezas. Sin embargo, lo mejor es que esperes hasta que el de un lado atice con el garrote y a continuación pasa por ese lado.

Si exceptuamos a estos gigantes, el resto del nivel es muy parecido a Gee Wiz, aunque un poco más difícil. Para conseguir la reliquia, deberás mantener pulsado R2 durante todo el nivel.

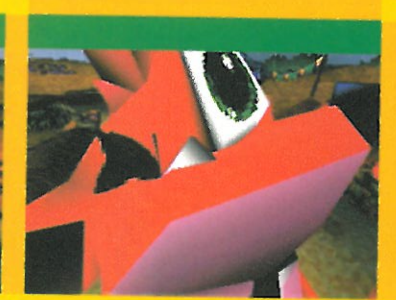
JEFE DEL MUNDO TRES — N. TROPY

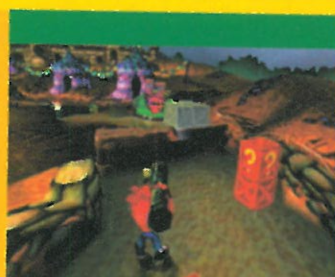
Derrotar a N. Tropy es pan comido. Cuando empieces, disparará una bola de energía. Salta por encima. Después intentará disparar unos cuantos láseres. Salta de nuevo y a continuación estudia bien las baldosas que parpadean: sube a la que no lo haga. Las baldosas parpadeantes se caerán. Ahora ve hacia él y utiliza el ataque giratorio. Esta vez, cuando dispare las bolas de energía, la segunda será alta, así que deberás agacharte. Repite este procedimiento un par de veces más y el pobre N. Tropy estará más acabado que un caramelo en la puerta de un colegio. Pero recuerda que cuanto más herido esté, más te costará acercarte a él.



Double Header







Tekken 2
- Juega con Kazuya - Juega en el modo arcade una vez
- Juega con Devil/Angel - Juega en el modo arcade con Kazuya
- Trajes alternativos - Elige a tu luchador con el botón de patada o puñetazo
- Modo Cabezas Grandes - Mantén pulsado Select mientras eliges tu personaje, hasta que empiece la partida
- Modo Pantalla Estrecha - Mantén pulsado L1 y L2 en la pantalla de selección de personaje al empezar una partida

Tenchu
- Recuperar energía - Pulsa Start para activar la pausa y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Triángulo. Escucha el disparo
- Consigue hasta 99 tipos de arma - Mantén pulsado L1 y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Triángulo en la pantalla de selección de arma
- Más armas - Mantén pulsado L2 y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Triángulo en la pantalla de selección de arma. Podrás acceder a un arma más de cada
- Más tipos de arma - Mantén pulsado R1 y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Triángulo en la pantalla de selección de arma
- Selección de nivel - Elige un personaje, mantén presionado R2 y pulsa Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Triángulo en la pantalla siguiente

Test Drive 5
- Todos los coches - Introduce tu nombre como RONE
- Coches extra - Introduce tu nombre como NOLIFE en la pantalla de puntuaciones más altas
- Persecución policial - Introduce tu nombre como VRSIX
- Vídeo musical de Fear Factory- En la pantalla principal, elige Full Race. Selecciona Drag Race. Gana un encuentro de Drag Race. Introduce tu nombre como auxyray. Vuelve a la pantalla principal. Elige la opción Fear Factory Video, si es que te gustan esas cosas
- Modo Super Arcade - Introduce tu nombre como SPURT después de ganar una carrera de dragsters o al entrar en una carrera de trofeo

Time Crisis
- Menú de trucos - En la pantalla de títulos, cuando ya hayas calibrado tu pistola, dispara dos veces al centro de la parte vacía de la letra «R» de la palabra Crisis. Cuando lo hayas hecho, dispara dos veces más al centro de la mira que hay sobre el título
- Juego más fácil - Cuando elijas el modo Historia normal en la pantalla de títulos y puedas elegir entre Partida Normal o Time Attack, dispara fuera de la pantalla. Aparecerá la palabra EASY al lado del modo Partida Normal en la pantalla. De esta manera, puedes disparar cinco veces en lugar de tres
- Truco del pedal - Si tienes un volante con pedal, conéctalo en el puerto del segundo mando y utiliza el pedal para agacharte. Es lo más cerca que puedes estar del arcade sin necesidad de comprarte una máquina de grandes dimensiones

Especial 1999

¡Serás el número uno!

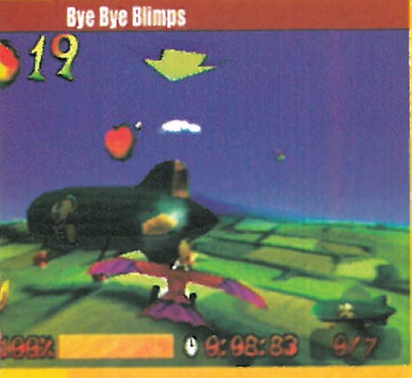
MUNDO CUATRO

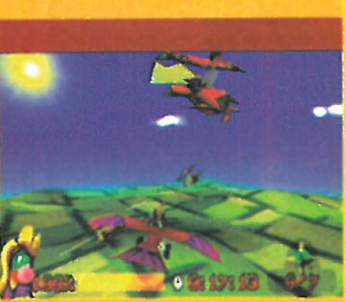
Sphynxinator

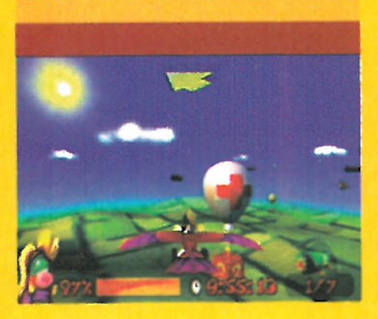
Nivel 1 - Sphynxinator

Dificultad gema de la caja: 9/10

Otro nivel entre tumbas para el que sirven los mismos consejos. Lo más normal es que la muerte te sobrevenga por culpa de los pinchos, que aparecen de repente para luego retirarse, y de los bloques que caen y te aplastan. Puedes escurrirte entre los pinchos sin sufrir muchos daños, pero las rocas son más grandes de lo que parece, y en ocasiones te aplastarán aunque pienses que estás en lugar seguro. Para conseguir la gema de la caja debes cruzar mediante un salto doble la enorme grieta de la ruta izquierda, recoger las cajas que encuentres y a continuación volver atrás e ir por la senda de la derecha. Es muy complicado.


Bye Bye Blimps







Gema despejadora: Sólo podrás conseguirla cuando ya dispongas de la Gema azul. Salta sobre la plataforma azul que hay a la mitad del nivel y te conducirá a una parte diferente de la tumba, allí empieza una ruta muy difícil, al final de la cual está la Gema despejadora. Es la más difícil de todas.

Nivel 2 - Bye Bye Blimps

Dificultad gema de la caja: 1/10

El primero de los tres niveles de vuelo y, sin duda, el más fácil. Lo único que debes hacer es disparar a siete zepelines o aviones. Mantén pulsado el botón Círculo para disparar tipo ametralladora y no pares de martillear el botón Cuadrado para esquivar el fuego enemigo. Si te baja la energía dispara a uno de los globos de primeros auxilios para que te curen.

Nivel 3 - Tell No Tales

Dificultad gema de la caja: 5/10

Otro nivel con jetski. Ten cuidado con los barcos piratas que disparan bolas de cañón. Intenta ir por el medio, ya que así no perderás velocidad. Seguro que te cuesta dar con todas las cajas, por lo que lo más probable es que tengas que volver a recorrer todo el nivel en sentido contrario para buscarlas. Es lógico, ya que te has dejado unas cuantas detrás del último bajel pirata, lugar en el que encontrarás cinco.

Nivel 4 - Future Frenzy

Dificultad gema de la caja: 8/10

En este nivel debes recordar que no puedes tocar nada naranja o te desintegrarás. Puedes matar a los hombrecillos que van en platillos volantes si saltas justo encima de ellos o bien si utilizas el Lanzamanzanas. Si vas en busca de la gema de la caja debes saltar sobre la caja «¡» que hay en el centro del nivel de modo que puedas conseguir las cajas que hay debajo, justo en el lugar en el que se formarán las cajas metálicas. Para matar a los enemigos tipo ED-209, esquiva sus tres cohetes y a continuación golpéales en el objetivo que cargan sobre sus espaldas.

Gema despejadora: La única forma de conseguir la Gema despejadora consiste en ir por la ruta extra por el umbral secreto. Extraño pero cierto.

Nivel 5 - Tomb Wader

Dificultad gema de la caja: 6/10

Si no tienes prisa, este nivel es facilito. Recuerda que Crash no



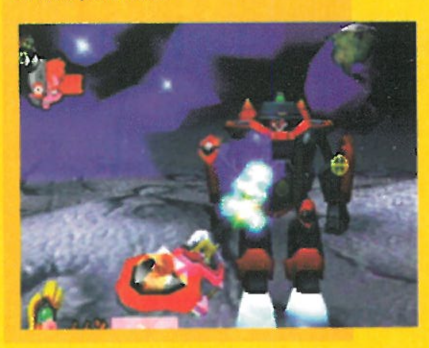
puede nadar, por lo que debes saltar sobre las plataformas cuando el nivel del agua crezca si no quieres morir. Si piensas que no vas a poder llegar a la plataforma siguiente, para y espera a que el nivel vuelva a bajar. No te arriesgues nunca. Este nivel es más sencillo cuando ya dispones del Lanzamanzanas, ya que te permite matar a los enemigos y eliminar las cajas Nitro sin acercarte demasiado. Ten cuidado con los bloques que se deslizan, porque pueden empujarte contra una caja Nitro o contra un abismo.

Gema azul: Para conseguir la Gema azul, primero necesitas todos los cristales, las gemas y las reliquias de este mundo, aparte de las que necesita la Gema azul.

Cuando lo tengas todo, la plataforma de las tibias y la calavera se volverá sólida y te conducirá a un subnivel muy duro al final del cual se encuentra la Gema azul. Y eso es todo amigos.

JEFE DEL MUNDO CUATRO N. GIN

Crash puede pilotar un artefacto volante muy extraño para acabar con este Jefe y, además, cada vez que aprietes el Triángulo el Tigre saldrá en tu ayuda, de modo que ahora puedes disparar tres proyectiles a la vez. Apunta a las partes que brillan amarillas de la nave de N. Gin, y tras tres aciertos se retirará momentáneamente. Luego volverá con mucha más fuerza que ningún otro Jefe. Sin embargo, matarlo está chupado, siempre y cuando no pares de moverte y disparar a los cohetes que te lanza.



JEFE DEL MUNDO CINCO N. CORTEX

Es el Jefe más duro del juego, y matarlo puede llevarte tu tiempo. En primer lugar, salta sobre el rayo giratorio mientras esquivas las bolas de fuego. Cuando Cortex empiece a lanzar minas, ve a por él y ejecuta un ataque giratorio cuando su escudo esté bajo de potencia.

Ahora debes volver a ejecutar el ataque giratorio una y otra vez y procurar que rebote contra el foso que hay en el medio del suelo. Cuando lo consigas perderá un montón de energía. En este momento las máscaras se unirán y parecerá que te persiguen. Pero no es así, lo único que hacen es seguir un comportamiento establecido. Estúdialo con atención y apréndetelo mientras esquivas las bolas de fuego que te lanza Cortex. Cuando haya colocado sus minas, vuelve a insistir con el ataque giratorio y procura que caiga de nuevo en el foso. En el ataque final de Cortex, las máscaras se unirán e irán a por ti.

No pares de moverte y de saltar, y recuerda que al mismo tiempo debes esquivar las bolas de fuego. Al igual que antes, cuando hayas lanzado las minas, vuelve con el ataque giratorio hasta que caiga al foso y así lo destruirás. ¡El Lanzamanzanas es tuyo!



¡TRUCO RÁPIDO!

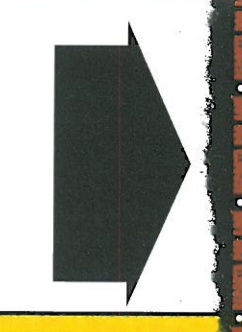
más alto que el salto normal y muy útil hasta que consigues el salto doble.

Hacia la pantalla

Es el nivel más famoso de Crash, y debes avanzar hacia el interior de la pantalla esquivando a enemigos y abismos.

¿Uka-qué?

El Jefe final del juego es Uka-Uka, la máscara de N.Cortex. Según el manual es el Jefe más grande y malvado que ha existido jamás. En realidad, no se trata más que de otra lucha contra N. Cortex pero con un poco más de perorata por medio. Decepciona un poco. Quizá si consigues la reliquia de plata de cada nivel...



MUNDO CINCO

Nivel 1 - Gone Tomorrow

Dificultad gema de la caja: 6/10

Otro nivel futurista, aunque en esta ocasión es mucho más difícil. Recuerda que no puedes tocar nada que sea naranja si no quieres morir desintegrado. Los robots ED-209 han vuelto, y cada vez cuesta más deshacerse de ellos. Si no tienes prisa, no es un nivel tan complicado. Lo más peliagudo es conseguir las reliquias, ya que en cuanto empieces a correr puedes cometer errores, y en este nivel los errores se pagan muy caros.

Gema despejadora: Debes contar ya con la Gema verde y a continuación saltar sobre la plataforma verde en la que se inicia la ruta hacia la Gema despejadora.

Nivel 2 - Orange Asphalt

Dificultad gema de la caja: 7/10

Vuelven las carreras. Sin embargo, en esta ocasión los coches de la poli van por la carretera para impedir tu avance. No obstante, esquivarlos no cuesta demasiado, lo único que debes hacer es ir hacia el lado en el que estaban en el preciso momento en que los viste. En este nivel debes superar de un salto un montón de abismos, así que asegúrate de subir por la rampa si no quieres caer al vacío. También puedes superar los abismos si te sales del trazado. Reducirá tu marcha, pero al menos no te caerás. El resto de conductores tienen la dichosa manía de empujarte contra el abismo más cercano, así que procura alejarte de ellos.

Nivel 3 - Flaming Passion

Dificultad gema de la caja: 5/10

Tal y como sugiere su nombre, en este nivel deberás huir del fuego. Atravesarlo no es muy complicado, lo malo es conseguir las reliquias, sobre todo la de oro. Utiliza el método del giro con doble salto para acabar con cualquier fuego que bloquee tu avance. También deberás ejecutar algunos complicados saltos en 3-D, así que no tengas prisa si no quieres volver al principio del nivel.

Gema verde: Debes utilizar la plataforma de la insignia pirata, pero para ello debes conseguir primero todas las gemas, los cristales y las reliquias de este mundo. No es fácil, pero el esfuerzo bien vale la pena.

Nivel 4 - Mad Bombers

Dificultad gema de la caja: 2/10

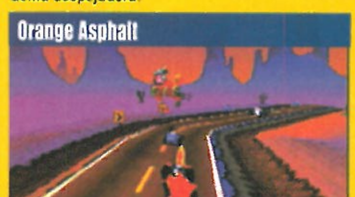
Otro nivel de vuelo, esta vez algo más difícil. La diferencia principal es que esta vez el objetivo es mucho más pequeño y no para de moverse. Debes apuntar a los dos motores de cada uno de los bombarderos enemigos. Recuerda que debes girar si te encuentras bajo fuego enemigo. Utiliza la flecha que hay en lo alto de la pantalla para indicarte el camino hacia el bombardero más cercano. Para conseguir la reliquia de oro deberás armarte de paciencia.

Nivel 5 - Bug Life

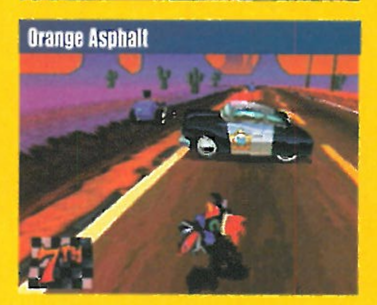
Dificultad gema de la caja: 7/10

En el último nivel normal del juego vuelven a salir los bichos Glow, que aparecieron por primera vez en Crash 2. Permanecerán a tu lado un rato y luego se irán, así que procura hacerte con un bicho nuevo siempre que puedas. No los recojas en cuanto los veas; antes debes asegurarte que todas las puertas de tu camino están abiertas. A mitad del nivel conseguirás tres máscaras que te volverán invencible. Sin embargo, no debes olvidar que, cuando cargues contra las cajas Nitro, puedes morir si caes por uno de los muchos abismos que hay por la zona.

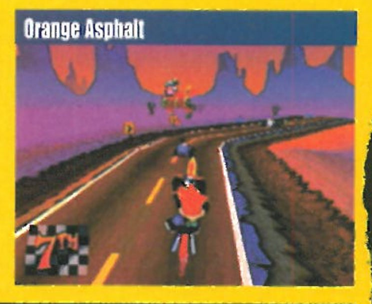
Gema despejadora: Para conseguir la Gema despejadora debes contar ya con cinco de las gemas de colores. De este modo, podrás acceder a una ruta muy complicada al final de la cual está la Gema despejadora.



Orange Asphalt



Orange Asphalt



Orange Asphalt

MUNDO SEIS

Aunque *Crash 3* tiene cinco mundos, hay un sexto al que sólo puedes acceder una vez has derrotado a N.Cortex. Se compone de unos niveles bastante complicados, por lo que hemos realizado una pequeña guía para ayudarte.

Nivel 1 - Ski Crazed

Gemas: Caja

El último nivel con jetski. Acabar este nivel no es muy complicado, ni tampoco lo es dar con todas las cajas. Sin embargo, no hay duda que se trata del nivel más complicado del juego para conseguir la reliquia de plata. Hay un montón de cajas amarillas por tiempo, la mayoría de ellas rodeadas de bombas. Tendrás que echar mano de toda tu habilidad para conseguir la reliquia de plata de este nivel.



Rings Of Power

Nivel 2 Hang 'em High

Gemas: Amarilla

No es un nivel por méritos propios, sino un añadido del nivel Hang 'em High original. De hecho, es la única vía de acceso a la Gema amarilla. Conseguirla es una tarea dura, y seguramente deberás realizar diversas intentonas.

Nivel 3 - Area 51?

Gemas: Caja

El nivel de carreras más complicado de todos. En esta ocasión debes enfrentarte a unos cuantos ovnis. Pero además los coches de la poli van a por ti en contra dirección. Y para más inri debes conducir de noche, y la única luz con la que cuentas es la de la linterna de cabeza. Resultado: un nivel de armas tomar. Si ves alguna barrera, justo detrás tienes un abismo, así que cambia de dirección a la voz de ya.

Nivel 4 - Future Frenzy

Gemas: Despejadora

Este nivel también es una adición del nivel principal Future Frenzy. No es tan complicado, siempre y cuando no vayas con prisas y utilices el Lanzamanzanas a la mínima ocasión. Este nivel finaliza en la Gema despejadora.

Nivel 5 - Rings of Power

Gemas: Caja, Despejadora

Es el último nivel de Crash Bandicoot 3, pero tampoco es nada del otro mundo. Lo único que debes hacer es volar a través de los aros. Y ya está. Sin embargo, lo difícil llega cuando vas en busca de la reliquia, sobre todo la de oro. La única manera de conseguirla consiste en girar cuando cruces cada aro. Con ello consigues un gran impulso de velocidad, pero el control de tu avión es mucho más complicado.

Así pues, como puedes ver aquí hay material para todos; los adictos a las plataformas tienen las intentonas contrarreloj y las gemas súper escondidas, y aquéllos que disfrutan más con la exploración, pueden contentarse con los niveles ocultos. Vaya pedazo de juego. PSP

TOCA

Acceso a todas las carreras - JHAMMO
Todos los vehículos - CMGARAGE
No hay choques - CMNOHITS
Acelerador - XBOOSTME
Conductores maníacos - CMMAYHEM
Baja gravedad - CMLOGRAV
Lluvia hacia arriba - CMRAINUP
Cielo estrellado - CMSTARS
Partida batalla de tanques - TANK
Cielo centelleante - CMDISCO
Enfoque helicóptero - CMCOPTER
Modo Karts - CMCHUN
Nuevo enfoque de cámara - CMFOLLOW
Enfoque MicroMachines - CMMICRO
Fondos de dibujos - CMTOON
Grandes manos - CMHANDY
Enfoque Australia - CMUPSIDE
Lluvia a cántaros - CMCATDOG De esta forma correrás al revés todos los circuitos y el juego será mucho más complicado cuando introduzcas:
Acceso al Campeonato TOCA Showdown - PATSCREEN

TOCA 2

Introduce los códigos siguientes como el nombre del conductor:
Enfoque de cámara Micro Machines - MINICARS
Barreras rebotantes - PADDED
Baja gravedad - LUNAR
Campeonato cabeza propulsora - LONGLONG
No descalificación del campeonato - PUNCHY
Modo Batalla - BANGBANG
Choques rebotantes- BCASTLE
Choques sobre el techo - DUBBED
Estira la pantalla en vertical - ELASTIC
Horizontes borrosos - TRIPPY
Sólo ruedas - JUSTFEET
Modo turbo - FASTBOY
Circuito Oulton Park Island - DINKYBIT

Tomb Raider

Salto de nivel - Mientras juegas, ve a la pantalla de inventario y pulsa L2, R2, L1, Círculo, Triángulo, L1, R2, L2
Todas las armas - Ve a la pantalla de inventario y pulsa L1, Triángulo, R2, L2, L2, R2, Círculo, L1

Tomb Raider 2

Selección de nivel - Mantén pulsado R2 y da un paso lateral hacia la izquierda, uno hacia la derecha, uno hacia la izquierda, un paso atrás y un paso adelante. Después gira sobre tus pies tres veces completas antes de saltar hacia adelante ejecutando una voltereta en el aire. Ahora saltarás de nivel
Todas las armas/munición y 50 botiquines - Haz los mismos movimientos que antes, pero al final, en lugar del salto hacia adelante, da uno hacia atrás y la voltereta en el aire

Tomb Raider 3

Todos los secretos y llaves - Mientras juegas, pulsa L2 cinco veces, R2, L2 tres veces, R2, L2, R2, L2 dos veces, R2, L2 dos veces, R2, L2 dos veces

Todas las armas, botiquines, bengalas y cristales para guardar la partida - Mientras juegas pulsa L2, R2, R2, L2, L2 cuatro veces, R2, L2, R2 dos veces, L2, R2 dos veces, L2 dos veces, R2, L2 dos veces, R2

Salto de nivel - Mientras juegas pulsa L2, R2, L2 dos veces, R2, L2, R2, L2, R2, L2 cuatro veces, R2, L2, R2 cuatro veces, L2

Especial 1999

¡Serás el número uno!

● Analizado: PSP N.º 20 ● Puntuación: 93%

FIFA '99

Estás al límite de tus fuerzas pero quieres ganar la competición. Te gustaría jugar en uno de los grandes y no conformarte con un equipo de tercera regional. Es normal. Por eso te ofrecemos unos cuantos consejos para la penúltima entrega de la legendaria saga de FIFA. Así podrás ganar a tus amigos una y otra vez. ¡Estupendo!

¡GOLES GARANTIZADOS!

¡Abre el juego y adentro!





No hay nada mejor que el pase de la muerte ¿no? Pues te equivocas. Hemos dado con un par de métodos que te permitirán anotar una y otra vez. Uno consiste en abrir el juego y el otro, en marcar en los saques de esquina.

Saques de esquina



Método uno: Juego abierto

Este método funciona en el 99% de las ocasiones. Es muy sencillo, pero a veces uno está emperrado en complicarse la vida con filigranas y se olvida del resultado. Lo único que debes hacer es abrir mucho el balón en lugar de lanzarlo dentro del área, y adelantarlo con el botón X para quedar en un ángulo estupendo de cara al disparo a puerta. Si con el primer toque no te basta, vuélvelo a intentar de cara a la portería y seguro que el otro delantero queda en una posición inmejorable.

Abrir el balón a las bandas en primera instancia es tarea fácil. Supera al defensor, aléjate por la banda y esprinta. Por norma general el defensor intentará entrarte, pero si te colocas en el ángulo adecuado saldrás adelante. Si no, puedes probar tu habilidad y driblarlo (sigue leyendo). En cuanto hayas conectado el último pase, pulsa el botón Círculo para disparar en cuanto recibas. Y ya está.

Método dos: Saques de esquina

Aquí también tienes que evitar colgar el esférico en el área chica. Lo que debes hacer es colocar el balón al primer palo. Por norma debería haber un hombre en esa posición pero, si no se da el caso, pulsa R1 y coloca a un atacante allí. Si ya hay alguien, pulsa dos veces R2 para que aparezca el cursor y colócalo a los pies del ariete. Utiliza X para pasar un balón raso y mantén pulsado Círculo mientras rueda la pelota hacia el atacante. El delantero ejecutará un disparo excepcional con filigrana incluida y el balón besará las mallas.

CONSTRUYE LA JUGADA

Con filigrana



A veces resulta difícil abrir espacios, ya que la gran velocidad de FIFA '99 hace que, a menudo, el juego se concentre en el medio campo. Pero siempre hay formas de evitar que esto ocurra.

A no ser que tengas mucho espacio o pretendas correr hacia tu campo, avanzar con el balón no tiene sentido. Lo único que conseguirás es una dura entrada y que te roben el balón. Lo que debes hacer es sacar partido de la velocidad del juego y jugar al primer toque. Pulsa X antes de que tus hombres reciban el balón y lo pasarás acto seguido. Pero tampoco te pases ya que corres el riesgo de que tu hombre más avanzado lance un balón sin peligro al guardameta contrario.

Otro buen método para abrir espacios lo tienes cuando un hombre recibe el esférico. Si intentas sortear al defensa, éste te ganará la partida. Así pues, en cuanto recibas el balón aléjate de tu marcador corriendo hacia tu campo y después gírate. Una simple pulsación del Pad y tu hombre tendrá un par de metros de espacio. No mantengas pulsado el botón de dirección o te alejarás demasiado. Tan sólo debes martillearlo un poco. ¿Fácil?





INCLUYE LOS TRUCOS DE: TEKKEN 3, GRAN TURISMO, CRASH BANDICOOT 3, FIFA '99 Y PEQUEÑOS TRUCOS DE DESTRUCTION DERBY 2, DIE HARD: LA TRILOGÍA, DOOM, EVERYBODY'S GOLF, FINAL FANTASY VII, F1 '97, GEX 3D, G-POLICE, GRAND THEFT AUTO, ISS PRO '98, MADDEN NFL '99, MICRO MACHINES V3, MORTAL KOMBAT 4, MOTORHEAD, NBA LIVE '99, NFL BLITZ, NHL 99, PARAPPA THE RAPPER, POCKET FIGHTER, PORSCHE CHALLENGE, RAGE RACER, RESIDENT EVIL 2, RIVAL SCHOOLS, ROLLCAGE, SOUL BLADE, SPYRO THE DRAGON, STREET FIGHTER ALPHA 3, TEKKEN, TEKKEN 2, TENCHU, TEST DRIVE 5, TIME CRISIS, TOCA, TOCA 2, TOMB RAIDER, TOMB RAIDER 2, TOMB RAIDER 3, V-RALLY, WIPEOUT y WIPEOUT 2097.